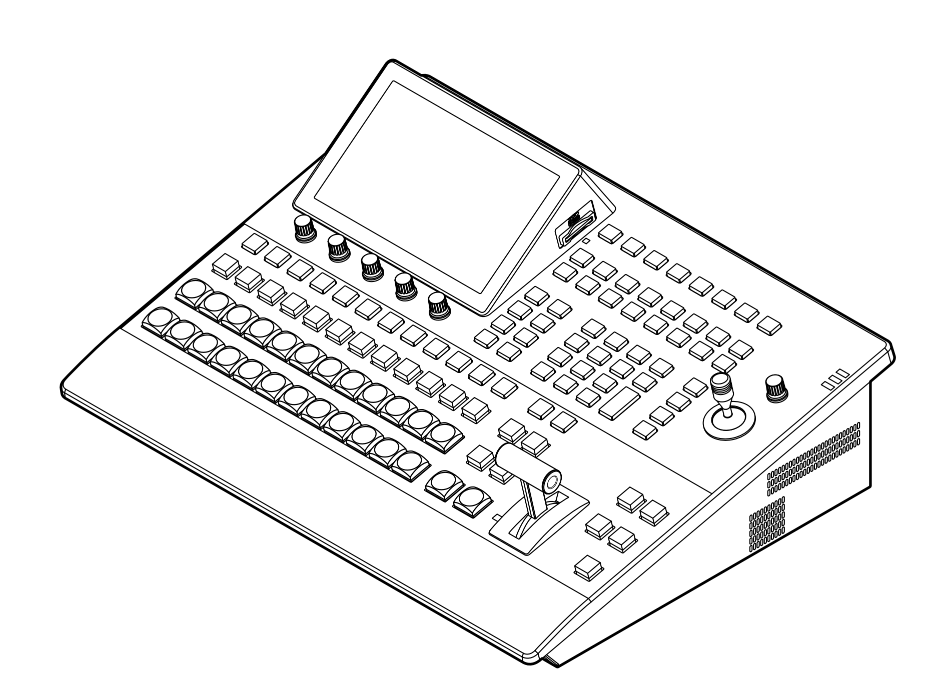
Panasonic®

Mode d’emploi
<Utilisation et réglages>

Mélangeur

Modèle n° **AV-HS410E**





- **Structure du mode d’emploi**
  <Les bases>:
  Le manuel <Les bases> décrit les connexions de l’appareil avec les équipements nécessaires, ainsi que l’installation. Avant d’installer cet appareil, veuillez prendre le temps de lire <Les bases> attentivement pour être sûr d’installer l’appareil correctement.
  <Utilisation et réglages> (Ce manuel):
  Ce manuel <Utilisation et réglages> décrit la manière d’utiliser l’appareil et d’en effectuer les réglages.
- **Pour en savoir plus sur les opérations de base des menus, se reporter à “2-2. Opérations de base des menus” dans <Les bases>.**

FRENCH

M1111TY0 -FJ
VQT3U72A(F)

- **Information sur le logiciel qui accompagne cet appareil**
  1. Le logiciel qui accompagne cet appareil étant sous licence GPL (licence publique générale) et sous licence LGPL (licence publique générale amoindrie) de GNU, les utilisateurs sont autorisés par la présente à en obtenir, modifier et redistribuer le code source.
     Pour obtenir les codes sources, accéder à la page d'accueil suivante:
     http://pro-av.panasonic.net/
     Les utilisateurs sont priés par le fabricant de ne pas contacter ses agents pour obtenir des informations concernant les codes sources qu'ils ont obtenus ainsi que d'autres détails.
  2. Les logiciels qui accompagnent cet appareil sont sous licence MIT.

  Vous pouvez trouver des informations concernant le logiciel ci-dessus sur le CD fourni avec l'appareil.
  Consultez le dossier intitulé "LDOC".
  (Les informations sont données dans le texte original (langue anglaise).)

Marques commerciales et marques commerciales déposées

- Microsoft®, Windows® XP, Windows Vista®, Windows® 7 et Internet Explorer® sont ou des marques commerciales déposées ou des marques commerciales de la firme Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et dans d'autres pays.
- Intel® et Intel® Core™ sont des marques commerciales ou des marques commerciales déposées de la firme Intel Corporation ou de ses filiales aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Adobe® et Reader® sont soit des marques commerciales déposées soit des marques commerciales de la firme Adobe Systems Incorporated aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.
- Le logo SDHC est une marque déposée de SD-3C, LLC.
- Primatte® est une marque déposée de IMAGICA DIGIX Inc.
- Les droits d'auteur de Primatte® appartiennent à IMAGICA DIGIX Inc.
- Les brevets pour Primatte® appartiennent à IMAGICA DIGIX Inc.
- Les autres noms de compagnies et de produits contenus dans ce mode d'emploi peuvent être marques commerciales ou des marques commerciales déposées de leurs propriétaires respectifs.

Au sujet du droit d'auteur et de la licence

La distribution, la copie, le démontage, l'inversion en conformité, l'inversion d'ingénierie et également l'exportation en violation aux lois de l'exportation du logiciel fourni avec cet appareil sont formellement interdits.

Abréviations

Les abréviations suivantes sont utilisées dans ce manuel.

- Microsoft® Windows® 7 Professional SP1 32/64-bit est abrégé sous la forme "Windows 7".
- Microsoft® Windows Vista® Business SP2 32-bit est abrégé sous la forme "Windows Vista".
- Microsoft® Windows® XP Professional SP3 et Microsoft® Windows® XP Home Edition SP3 sont abrégés sous la forme "Windows XP".
- Windows® Internet Explorer® 8.0 est abrégé sous la forme "Internet Explorer".
- Dans ce manuel, le modèle AV-HS410E est indiqué sous la forme "AV-HS410".
- Les cartes mémoire SD et SDHC sont toutes deux désignées par le terme "carte mémoire" dans ce manuel. Si une description spécifique est nécessaire, chaque carte mémoire est indiquée individuellement.
- Les ordinateurs personnels et PC sont désignés par le terme "ordinateur".

Illustrations et représentations d'écran figurant dans ce manuel

- Les illustrations et les représentations d'écran figurant dans ce manuel peuvent être différentes de ce qui apparaît réellement.

Table des matières

Table des matières

Avant utilisation

■ Vue générale

Cet appareil est un mélangeur vidéo numérique 1 ME, qui accepte de nombreux formats HD et SD.
En dépit de sa taille compacte, il présente huit entrées SDI, une entrée DVI-D, cinq sorties SDI et une sortie DVI-D.
L'appareil permet d'effectuer des incrustations en luminance (luminance key) et des incrustations en chrominance (chroma key) par le biais d'incrustateurs (keyers), ainsi que des transitions de fond faisant appel aux fonctions de transition franche (cut), fondu (mix) et volet (wipe).
Il présente également une ligne DSK et deux lignes PinP permettant l'enregistrement vidéo, la lecture et de nombreuses autres fonctions pour la production vidéo.
Par ailleurs, grâce à l'affichage multi-vues, l'écran d'un moniteur peut être divisé en plusieurs fenêtres accueillant jusqu'à seize images, ce qui permet de réduire le nombre de moniteurs et d'installer un système peu encombrant à faible coût.

■ Affichage des caractéristiques électriques

Le nom, le numéro de modèle et les caractéristiques électriques de l'appareil sont indiqués sur le panneau latéral.

■ Déni de la garantie

EN AUCUN CAS Panasonic Corporation NE SERA TENU POUR RESPONSABLE POUR TOUTE PARTIE OU TOUTE PERSONNE, À L'EXCEPTION DU REMPLACEMENT OU D'UNE MAINTENANCE RAISONNABLE DE CE PRODUIT POUR LES CAS CITÉS, INCLUS MAIS NON LIMITÉS À CE QUI SUIT:

① TOUT DÉGÂT ET PERTE, Y COMPRIS SANS LIMITATION, DIRECT OU INDIRECT, SPÉCIAL, IMPORTANT OU EXEMPLAIRE, SURVENANT OU CONCERNANT LE PRODUIT;
② BLESSURE PERSONNELLE OU TOUT DÉGÂT CAUSÉS PAR UN USAGE NON APPROPRIÉ OU UNE UTILISATION NÉGLIGENTE DE L'UTILISATEUR;
③ DÉMONTAGE, RÉPARATION OU MODIFICATION NON AUTORISÉS DU PRODUIT EFFECTUÉS PAR L'UTILISATEUR;
④ INCOMMODITÉ OU TOUTE PERTE SURVENANT LORSQUE LES IMAGES NE SONT PAS AFFICHÉES DÛ À TOUTE RAISON OU CAUSE Y COMPRIS TOUTE PANNE OU PROBLÈME DU PRODUIT;
⑤ TOUT PROBLÈME, INCOMMODITÉ IMPORTANTE OU PERTE OU ENDOMMAGEMENT, SURVENANT DU SYSTÈME COMBINÉ PAR LES APPAREILS DE TIERS;
⑥ TOUS DÉRANGEMENTS, DOMMAGES OU PERTES OCCASIONNÉS PAR DES ACCIDENTS DUS À UNE MÉTHODE D'INSTALLATION INADÉQUATE OU TOUT FACTEUR AUTRE QU'UN DÉFAUT DU PRODUIT MÊME;
⑦ PERTES DE DONNÉES ENREGISTRÉES PROVOQUÉES PAR UNE PANNE;
⑧ TOUT DÉGÂT OU TOUTE PLAINTE À LA SUITE D'UNE PERTE OU D'UNE FUITE DE DONNÉES D'IMAGES OU DE DONNÉES DE RÉGLAGE SAUVEGARDÉES DANS CET APPAREIL, SUR UNE CARTE MÉMOIRE OU SUR UN ORDINATEUR.

■ Sécurité de réseau

L'appareil fait également appel à certaines fonctions quand il est connecté à un réseau. Le fait d'utiliser l'appareil quand il est connecté à un réseau peut entraîner les problèmes suivants.

① Fuites ou vol des informations par l'intermédiaire de cet appareil
② L'utilisation de cet appareil pour exécuter des opérations illégales par des personnes aux intentions malveillantes
③ Interférence ou interruption de cet appareil par des personnes aux intentions malveillantes

Il va de votre responsabilité pour prendre toutes les précautions nécessaires qui sont décrites ci-dessous afin de vous mettre l'abri contre tous les risques de sécurité indiqués ci-dessus.

- Se servir de cet appareil dans un réseau sécurisé par un pare-feu, etc.
- Si cet appareil est connecté à un réseau comprenant plusieurs ordinateurs, s'assurer que le système n'est pas directement infecté par des virus informatiques ou tout autre entité malveillantes (se servir d'un programme anti-virus, d'un programme anti-espion régulièrement mis à jour, etc.).

Les points suivants doivent également être pris en considération.

- L'utilisation du même segment est recommandée pour les équipements raccordés à l'appareil.
  Si l'appareil est raccordé à des équipements dont les segments diffèrent, des événements liés aux réglages inhérents aux équipements du réseau, par exemple, peuvent se produire. Il convient donc de vérifier soigneusement les connexions avec les équipements auxquels l'appareil doit être raccordé avant de l'utiliser.
- Éviter un emplacement d'installation où l'appareil, les câbles ou autres éléments peuvent être endommagés facilement.

Avant utilisation

■ Différences dans les versions du système

Le manuel décrit les fonctions qui peuvent être actionnées sur n’importe quel modèle dont la version de système est V2.00.00 ou au-dessus.
Les fonctions applicables sont appelées **“Cette fonction peut être activée sur n’importe quel modèle dont la version de système est V2.00.00 ou au-dessus”**.
Si le modèle a une version de système inférieure à V2.00.00, les fonctions en question ne pourront pas être utilisées.
Les menus et les options de menu correspondant ne seront pas non plus affichés.

● Comment vérifier la version du système

Pour vérifier la version de système de cet appareil, sélectionner le menu System → Menu secondaire Main Version → Option System Version, et vérifier l’affichage pour cette option.
☞ Se reporter à “3-7-3. Affichage des informations relatives aux versions et aux options”.

● Restrictions sur les menus et les fonctions

[Restrictions sur les menus]

Menu	Menu secondaire	Option	Modèle avec une version de système V2.00.00 ou au-dessus	Modèle avec une version de système inférieure à V2.00.00
Video Memory	Clip1 Play Mode	Reverse	✔	—
		Variable	✔	—
	Clip2 Play Mode	Reverse	✔	—
		Variable	✔	—
	Trans Sync	Toutes les options	✔	—
	Memory	Toutes les options	✔	—

✔: Valide
—: Non valide

[Restrictions sur les fonctions]

Fonctions		Modèle avec une version de système V2.00.00 ou au-dessus	Modèle avec une version de système inférieure à V2.00.00	
Affichage d’état	Image fixe (Still)	✔	—	Seule une liste des noms est affichée.
	Image en mouvement (Clip)			
	Carte mémoire			
Sauvegarde de mémoire vidéo	Les images se trouvant dans la mémoire vidéo sont sauvegardées dans la zone de mémoire flash.	✔	—	Les images se trouvant dans la mémoire vidéo ne peuvent pas être sauvegardées automatiquement. Sauvegarder les images manuellement sur une carte mémoire.
Lecture d’images en mouvement (Clip)	Les images en mouvement (Clip) sont contrôlées à l’aide des touches numériques.	✔	—	Les images en mouvement (Clip) ne peuvent pas être contrôlées à l’aide des touches numériques. Elles doivent être contrôlées par le menu.

✔: Valide
—: Non valide

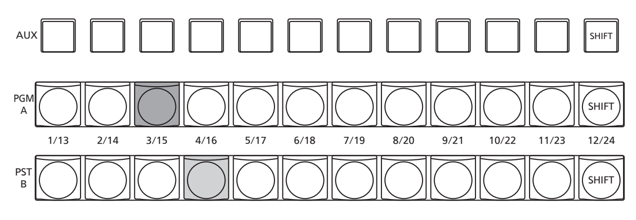
1. Opérations de base

1-1. Transition de fond

1-1-1. Sélection du bus

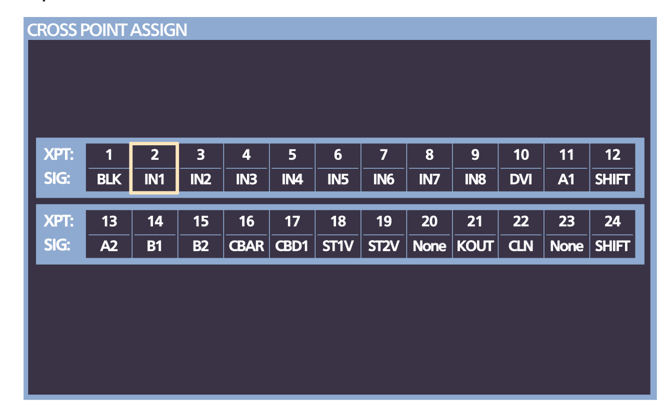
Appuyer sur une des touches de points de connexion pour sélectionner le matériau devant être utilisé pour la transition de fond.
Suivant l'état de fonctionnement, la touche actionnée s'allume dans une des deux couleurs.

Allumé en rouge	Quand les signaux d'entrée sélectionnés sortent vers PGM. (Cependant, le témoin s'allume en ambre pendant un fondu au noir.)
Allumé en vert	Quand les signaux d'entrée sélectionnés ne sortent pas vers PGM.



Allumé en rouge
Allumé en vert

- Quand les touches de points de connexion sont tenues enfoncées, les numéros des touches et les noms des matériaux d'entrée attribués aux touches s'affichent sur l'écran intégré sous forme de liste tant que les touches de points de connexion sont tenues enfoncées.



1-1-2. Sélection du bus à l'aide de la fonction SHIFT

La fonction SHIFT permet d'attribuer deux matériaux — le matériau avant et le matériau arrière — à une touche, et de sélectionner les matériaux à l'aide de la touche [SHIFT].
En tout 24 matériaux — matériaux avant (1 à 12) et matériaux arrière (13 à 24) — peuvent être attribués aux trois groupes de 12 touches de points de connexion, qu'il s'agisse des touches de points de connexion du bus PGM/A, des touches de points de connexion du bus PST/B ou des touches de points de connexion du bus AUX.

Il y a en réalité deux fonctions SHIFT: "All SHIFT" pour transformer tous les matériaux avant en matériaux arrière ou vice versa, et "Single SHIFT" pour transformer le matériau avant d'une touche de points de connexion en son matériau arrière ou vice versa.
"All SHIFT" fonctionne une fois que la fonction SHIFT a été attribuée à une des touches utilisateur.
"Single SHIFT" fonctionne une fois que la fonction SHIFT a été attribuée à la touche de points de connexion N°12 ou N°1 du groupe de touches de points de connexion concerné par une opération du menu.

All SHIFT

All SHIFT sert à commuter tous les matériaux avant en matériaux arrière et vice versa pour les touches de points de connexion du bus PGM/A, les touches de points de connexion du bus PST/B ou les touches de points de connexion du bus AUX.
La touche utilisateur à laquelle la fonction SHIFT a été attribuée sert à commuter entre les matériaux avant et les matériaux arrière.

① Attribuer la fonction SHIFT à une des touches utilisateur.
(Pour en savoir plus sur la manière d'attribuer cette fonction à la touche utilisateur, se reporter à "3-3-1. Réglage des touches utilisateur".)

② Chaque pression sur la touche [SHIFT] (touche utilisateur) commute les matériaux avant en matériaux arrière ou vice versa.

- Si les matériaux arrière (13 à 24) sont sélectionnés, la touche [SHIFT] (touche utilisateur) s'allume en ambre.
- Si la touche est de nouveau actionnée, elle s'éteint et les matériaux avant (1 à 12) sont alors sélectionnés.

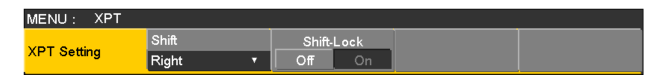
Single SHIFT

Single SHIFT sert à commuter le matériau individuel d'une touche de points de connexion de bus PGM/A, d'une touche de points de connexion de bus PST/B, ou d'une touche de points de connexion de bus AUX, depuis un matériau avant vers un matériau arrière, ou vice-versa.
La commutation entre le matériau avant et le matériau arrière est exécutée par la touche de points de connexion à laquelle la fonction SHIFT a été attribuée.
La fonction SHIFT peut être attribuée à la touche No. 1 ou No. 12.

■ **Attribution de la fonction SHIFT**

① Appuyer sur la touche [XPT/MV] de manière à allumer son témoin et afficher le menu XPT.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire XPT Setting.



③ Utiliser [F2] à l'option Shift pour sélectionner la touche à laquelle la fonction SHIFT doit être attribuée.

Right	Touche N°12
Left	Touche N°1
Off	Fonction non attribuée

④ Utiliser [F3] à l'option Shift-Lock pour sélectionner l'opération à exécuter quand la touche [SHIFT] est actionnée.

Off	Le matériau arrière est sélectionné uniquement quand la touche [SHIFT] est actionnée.
On	Le matériau avant et le matériau arrière sont commutés chaque fois que la touche [SHIFT] est actionnée.

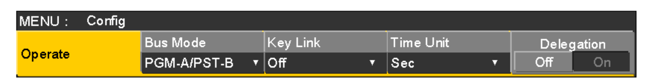
- Pour utiliser les matériaux qui ont été attribués à la touche à laquelle la fonction SHIFT est attribuée, mettre la fonction SHIFT hors service ou attribuer la fonction SHIFT à une autre touche.
- Si la touche [SHIFT] pour "Single SHIFT" est actionnée alors que les matériaux arrière (13 à 24) ont été sélectionnés en utilisant "All SHIFT", les touches de points de connexion de bus concernées sont commutées sur les matériaux avant.
- Quand les touches de points de connexion sont tenues enfoncées, les numéros des touches et les noms des matériaux d'entrée attribués aux touches s'affichent sur l'écran intégré sous forme de liste tant que les touches de points de connexion sont tenues enfoncées.

1-1-3. Sélection du mode de bus

Sélectionner le système de bus A/B ou le système flip-flop (système PGM/PST) sur le menu de réglage.

① Appuyer sur la touche [CONFIG/SYS] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Config.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Operate.



③ Utiliser [F2], puis sélectionner A/B ou PGM/PST (système flip-flop) à l'option Bus Mode.

A/B	Quand la manette de fondu se trouve du côté A, les signaux sélectionnés par le bus A sont remplacés par les matériaux PGM. Quand la manette de fondu se trouve du côté B, les signaux sélectionnés par le bus B sont remplacés par les matériaux PGM.
PGM-A/ PST-B	Grâce à un système flip-flop, les signaux sélectionnés par le bus A sont toujours remplacés par les matériaux PGM, et les signaux sélectionnés par le bus B sont toujours remplacés par les matériaux PST.
PGM-B/ PST-A	Grâce à un système flip-flop, les signaux sélectionné par le bus B sont toujours remplacés par les matériaux PGM, et les signaux sélectionnés par le bus A sont toujours remplacés par les matériaux PST.

1-1-4. Sélection du mode de transition

Sélectionner le mode de transition à l'aide des touches MIX et WIPE.

① Appuyer sur la touche [BKGD] dans la zone des transitions de manière à allumer son témoin en ambre.
Si la touche [BKGD] et la touche [KEY] sont actionnées en même temps, les deux touches sont sélectionnées.

② Utiliser les touches [MIX] et [WIPE] dans la zone des transitions pour sélectionner le mode de transition de fond.
Le témoin de la touche sélectionnée s'allume en ambre.

1. Opérations de base

1-1-5. Transition manuelle

Actionner la manette de fondu pour exécuter des transitions manuellement.
Si la manette de fondu est actionnée pendant une transition automatique, cette transition passe en mode manuel dès que la manette dépasse le niveau de l'opération en cours.
Les diodes de signalisation de bus situées à gauche de la manette de fondu indiquent l'état de sortie du bus de programme.

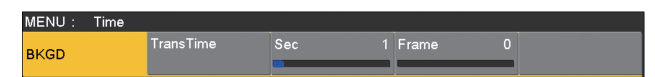
Seule la diode supérieure s'allume	Sortie du bus PGM/A
Les deux diodes s'allument	Pendant la transition
Seule la diode inférieure s'allume	Sortie du bus PST/B

1-1-6. Transition automatique

- Quand la touche [AUTO] est actionnée, la transition est exécutée automatiquement selon le temps de transition qui a été posé.
- La transition est exécutée pendant le temps restant si la touche [AUTO] est enfoncée pendant que la manette de fondu est actionnée.
- Le temps de la transition automatique est défini sur le menu Time.

① Appuyer sur la touche [TIME] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Time.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire BKGD.



③ Régler le temps de transition.

Pour régler le temps de transition en unités d'images complètes
Utiliser [F4] pour régler le temps de transition en nombre d'images complètes.

Pour régler le temps de transition en unités de secondes
Utiliser [F3] pour régler le temps en nombre de secondes et [F4] pour le régler en nombre d'images complètes.

Pour choisir l'unité d'affichage, sélectionner le menu Config → le menu secondaire Operate → l'option Time Unit.

Sec	Le temps est affiché en nombre de secondes.
Frame	Le temps est affiché en nombre d'images complètes.

N'importe quel temps de 0 à 999f peut être réglé.
Le temps pouvant être défini quand les secondes servent d'unité d'affichage varie en fonction du format du système.

59.94i:	maxi. 33s09f	**59.94p:**	maxi. 16s39f
50i:	maxi. 39s24f	**50p:**	maxi. 19s49f
24PsF:	maxi. 41s15f	**23.98psf**	maxi. 41s15f

1-1-7. Transition franche

Quand la touche [CUT] est actionnée, la transition est exécutée instantanément.

1-2. Volet

1-2-1. Sélection du motif de volet

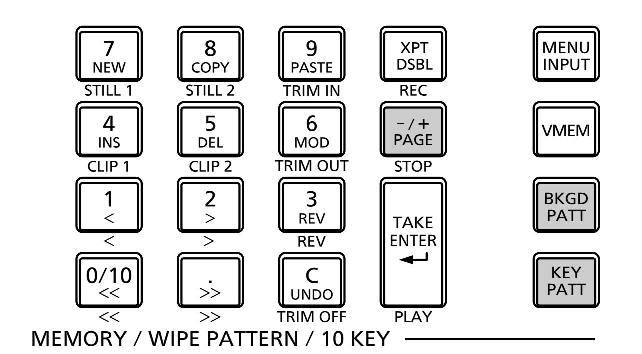
Les motifs de volet sont sélectionnés à l'aide des touches numériques.

① Appuyer sur la touche [BKGD PATT] (ou sur la touche [KEY PATT]).
Le témoin de la touche [BKGD PATT] (ou de la touche [KEY PATT]) s'allume en ambre, et l'écran du tableau des motifs apparaît sur l'écran intégré.

② Utiliser [F1] pour sélectionner la page.

③ Utiliser une des touches numériques pour sélectionner le motif.
La touche correspondante s'allume en ambre, et le motif est commuté.

④ Utiliser [F5] pour fermer l'écran du tableau.
- Il est également possible de fermer l'écran du tableau en appuyant sur la touche [BKGD PATT] ou [KEY PATT] et en éteignant le témoin de la touche.



■ **Tableau des motifs de volet**

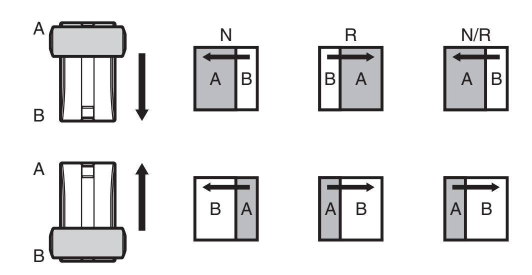


- Le motif “SQ2: 8” prend effet quand la touche [KEY PATT] est enfoncée.

1-2-2. Sélection du sens du volet

Utiliser les touches de sélection de sens du volet pour sélectionner le sens du volet pour la transition de fond. (Les transitions d'incrustation sont réglées sur le menu. Le sens qui est fixé ici n'a aucun effet.)

☞ Se reporter à "1-3-3. Transitions d'incrustation".



Quand le témoin [R] est éteint:
Le volet est exécuté dans le sens normal.

Quand le témoin [R] est allumé:
Le volet est exécuté dans le sens inverse.

Quand le témoin [N/R] est allumé:
Le sens normal est remplacé par le sens inverse (ou vice versa) quand la transition est terminée.
(Les états allumé et éteint de la touche [R] sont également commutés selon le sens du volet.)

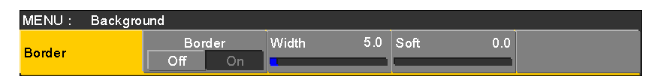
1-2-3. Habillage du volet (bordure, effet soft)

Une bordure ou un effet de halo peuvent être ajoutés aux transitions de fond en volet.

Réglage de la bordure et de l'effet de halo

① Appuyer sur la touche [BKGD] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Background.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Border.



③ Utiliser [F2] à l'option Border pour activer (On) ou désactiver (Off) la bordure.

④ Utiliser [F3] à l'option Width pour fixer la largeur de la bordure.

⑤ Utiliser [F4] à l'option Soft pour fixer le degré de l'effet de halo.
Si "On" est sélectionné à l'option Border, le rapport d'effet de halo sur la largeur de la bordure est indiqué en tant que quantité d'effet de halo.
Si seul l'effet de halo doit être ajouté à un volet, sélectionner "Off" à l'option Border.

Réglage de la couleur de la bordure

① Sur le menu Background, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Border Color.



② Utiliser [F2], [F3] et [F4] pour régler la teinte (Hue), la saturation (Sat) et la luminance (Lum) de la couleur de la bordure.

■ Pour appeler une couleur préréglée

Utiliser [F5] à l'option Load pour sélectionner la couleur préréglée, puis appuyer sur [F5].

- Quand [F5] est enfoncé, ce qui a été réglé jusqu'à présent est annulé et remplacé par les valeurs de la couleur préréglée.
- Pour sauvegarder les valeurs qui avaient été sélectionnées avant l'appel de la couleur préréglée, se reporter à "1-10. Mémoire".

1-2-4. Réglage de la position de départ du volet

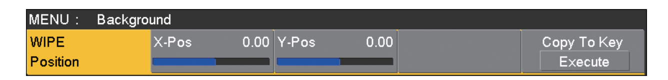
Le départ du volet peut être posé à n'importe quelle position.

Motifs cibles:	
WIPE1:	5
WIPE2:	4, 5, 6, 7
SQ1:	5
SQ2:	4, 5, 6, 7

Le motif WIPE est réglé sur le menu secondaire WIPE Position du menu Background (ou du menu Key).
De la même manière, le motif SQ est réglé sur le menu secondaire SQ Position du menu Background (ou du menu Key).

① Appuyer sur la touche [BKGD CBGD] (ou la touche [KEY CHRKEY]) de manière à allumer son témoin et afficher le menu Background (ou le menu Key).

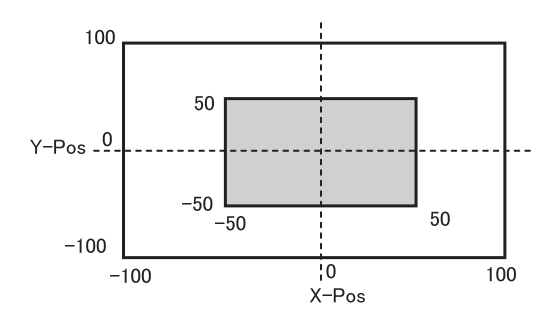
② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire WIPE Position (ou le menu secondaire SQ Position).



③ Utiliser les positionneurs ou utiliser [F2] ou [F3] aux options X-Pos et Y-Pos pour fixer la position de départ.
Ce réglage n'est possible que si le motif cible a été sélectionné pour le fond ou pour le motif d'incrustation.

④ Utiliser la manette de fondu ou appuyer sur la touche [AUTO] pour vérifier l'opération de volet.
(Par exemple, si –50 a été posé à X-Pos et –50 à Y-Pos, l'écran (ou l'incrustation) suivant apparaît à partir du coin gauche et le volet est exécuté pendant que l'écran (ou l'incrustation) se déplace vers le centre de l'écran.)

<Plage de réglage de X-Pos, Y-Pos>



Zone à l'intérieur de l'écran
Zone à l'extérieur de l'écran

⑤ Pour copier le réglage de la position de départ, appuyer sur [F5] (Copy to Key ou Copy to BKGD).
Le réglage du fond est copié au réglage d'incrustation, tandis que le réglage d'incrustation est copié au réglage de fond.

1-2-5. Modification du volet

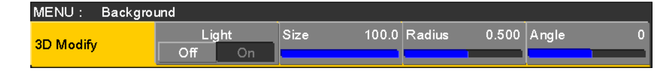
Réglage de l'effet 3D (page tournée)

Un effet d'éclairage peut être ajouté à un motif de volet.
De la même manière, il est possible de régler le paramètre d'effet page tournée.
Ces effets peuvent être définis pour les transitions de fond et les transitions d'incrustation.

Motifs cibles:
3D1: 1, 3, 7, 9

① Appuyer sur la touche [BKGD CBGD] (ou la touche [KEY CHRKEY]) de manière à allumer son témoin et afficher le menu Background (ou le menu Key).

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire 3D Modify.



③ Utiliser [F2] à l'option Light pour choisir si l'effet d'éclairage doit être ajouté ou non.

On	L'effet d'éclairage est ajouté.
Off	L'effet d'éclairage n'est pas ajouté.

④ Utiliser [F3] à l'option Size pour régler la taille si des images ont été réduites.

⑤ Utiliser [F4] à l'option Radius pour régler le rayon de l'effet page tournée.

⑥ Utiliser [F5] à l'option Angle pour régler la direction de l'effet page tournée.

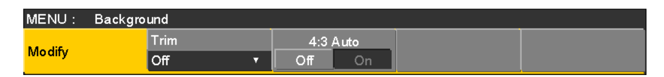
Réglage du rognage (Trimming)

Il est possible de définir le rognage lors de l'exécution d'une transition de fond.

Motifs cibles:
SQ1, SQ2, SL, 3D1, 3D2

Les réglages "4:3" et "4:3Smth" de l'option Trim prennent effet quand HD est sélectionné comme format du système.

① Sur le menu Background, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Modify.



② Utiliser [F2] à l'option Trim pour régler le rognage et la transition.

16:9 (On)	Pour rogner les bords autour du matériau. Ce réglage est utilisé quand, par exemple, il y a une bordure noire autour du matériau. Quand HD est sélectionné en tant que format du système, "16:9" est affiché sur le menu, mais quand SD est sélectionné en tant que format du système, "On" est affiché sur le menu.
4:3	Pour rogner selon le rapport largeur/hauteur 4:3 et libérer le rognage quand la transition est terminée.
4:3Smth	Pour rogner selon le rapport largeur/hauteur 4:3 et exécuter sans heurt la transition vers des images 16:9.
Off	Pas de rognage

③ Utiliser [F3] à l'option 4:3 Auto pour sélectionner le rognage automatique (4:3 ou 4:3Smth) en fonction du matériau.

Off	Tous les matériaux d'entrée font l'objet du rognage automatique.
On	Les matériaux d'entrée pour lesquels "Edge Crop" est sélectionné font l'objet du rognage automatique, selon le réglage du convertisseur vers le haut.

1-2-6. Réglage de latence

Un temps de retard peut être défini pour l'image du fond ou l'image d'incrustation.

① Appuyer sur la touche [CONFIG SYS] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Config.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Latency.



③ Utiliser [F2] à l'option BKGD pour régler le temps de retard affecté à l'image du fond.
De la même manière, utiliser [F3] à l'option Key pour régler le temps de retard affecté à l'image d'incrustation.

1F Fix	L'image est retardée d'une image complète (1F). ● Il ne restera rien de l'image originale quand le volet sera terminé (si SQ1, SQ2, SL, 3D1 ou 3D2 a été sélectionné comme motif de volet).
Minimum	L'image n'est pas retardée. ● Cependant, l'image sera retardée d'une image complète (1F) si SQ1, SQ2, SL, 3D1 ou 3D2 a été sélectionné comme motif de volet ou si l'incrustation volante a été sélectionnée.

■ Options de BKGD

Réglage du temps de retard	En dehors d'une transition	MIX/WIPE	SQ/SL/3D
Minimum	Pas de retard	Pas de retard	Retard de 1F
1F Fix	Retard de 1F	Retard de 1F	Retard de 1F

■ Options de Key

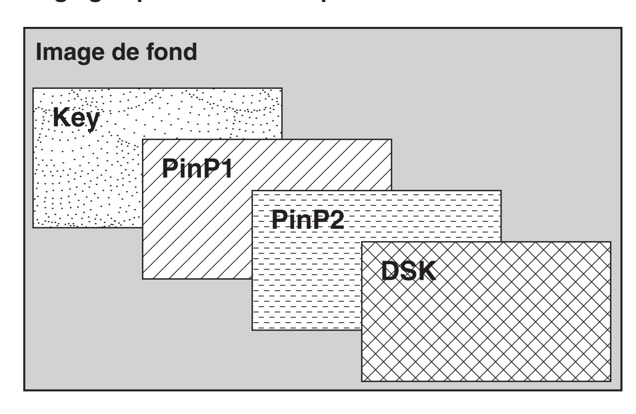
Réglage du temps de retard	En dehors d'une transition	MIX/WIPE	SQ/SL/3D/ Flying key
Minimum	Pas de retard	Pas de retard	Retard de 1F
1F Fix	Retard de 1F	Retard de 1F	Retard de 1F

1-3. Incrustation

Cette opération consiste à combiner une image de fond avec une autre image. La définition de l'incrustation peut être ajustée, et un bord peut être ajouté à l'image combinée.

Les autres manières de combiner une image de fond avec une autre image, à part l'incrustation (KEY), sont l'image dans l'image (PinP: picture in picture) et l'incrustation aval (DSK: downstream key).
Les réglages par défaut de la priorité (positionnement de l'image) sont comme illustré ci-dessous.

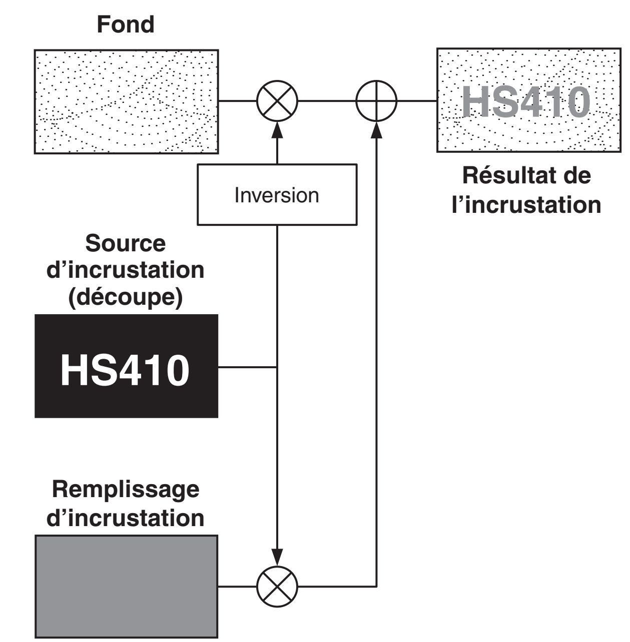
<Réglages par défaut de la priorité>



La priorité pour Key, PinP1 et PinP2 peut être modifiée.
☞ Se reporter à “1-3-10. Réglage de la priorité”.

La manière dont les combinaisons d'incrustation fonctionne est illustrée ci-dessous.

<Comment une incrustation est composée>



1-3-1. Sélection du type d'incrustation

① Appuyer sur la touche [KEY/CHRKEY] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Key.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Key.



③ Utiliser [F2] pour sélectionner l'option Type.

Lum (incrustation en luminance/ auto-incrustation)	Cette fonction sert à créer les signaux d'incrustation à partir de la composante luminance ou à partir de la composante luminance et chrominance du signal de remplissage d'incrustation.
Linear (incrustation linéaire/ incrustation externe)	Cette fonction sert à créer les signaux d'incrustation à partir de la composante luminance du signal de source d'incrustation. Elle est utilisée quand le signal de source d'incrustation et le signal de remplissage d'incrustation sont différents.
Chroma (incrustation en chrominance/ auto-incrustation)	Cette fonction sert à créer les signaux d'incrustation et utilise comme référence une teinte donnée du signal de remplissage d'incrustation.
Full (pleine incrustation/ auto-incrustation)	Cette fonction sert à créer des signaux d'incrustation en utilisant comme signaux de source d'incrustation les images du plein écran. Les combinaisons PinP sont possibles en conjonction avec l'incrustation volante. ☞ Se reporter à “1-3-9. Incrustation volante (Flying key)”.

Étant donné que les incrustations en luminance et en chrominance sont réalisées en tant que auto-incrustations, les signaux de remplissage d'incrustation servent de signaux de source d'incrustation.
Dans le cas de la pleine incrustation, les images du plein écran servent de signaux de source d'incrustation.
Si l'incrustation en luminance, l'incrustation en chrominance ou la pleine incrustation est sélectionnée en tant que type d'incrustation, les signaux d'incrustation ne changent pas même quand les signaux de source d'incrustation sont commutés.

Dans le cas d'une incrustation linéaire, utiliser comme signal de source d'incrustation (signal de découpe) une image blanche sur fond noir.
Une image qui n'est pas noir et blanc risque de ne pas se combiner nettement.
Une image constituée de caractères noirs sur fond blanc, par exemple, peut être inversée à l'aide de la fonction d'inversion d'incrustation.

④ Si l’incrustation en luminance est sélectionnée, la composante chrominance peut être incluse dans la génération des signaux d’incrustation du fait de l’application d’auto-incrustation. (Ceci ne s’applique pas à l’incrustation linéaire.)
Utiliser [F3] à l’option Lum Key et sélectionner le réglage.

Chroma On	En plus de la composante luminance, la composante chrominance est également prise en compte lors de la génération des signaux d’incrustation. C’est le réglage qui permet d’utiliser une couleur avec une composante luminance basse pour les signaux d’incrustation (comme lors de la définition de caractères bleus).
Chroma Off	Les signaux d’incrustation sont générés à partir de la composante luminance uniquement.

⑤ Utiliser [F4] à l’option Fill pour sélectionner le type de remplissage.

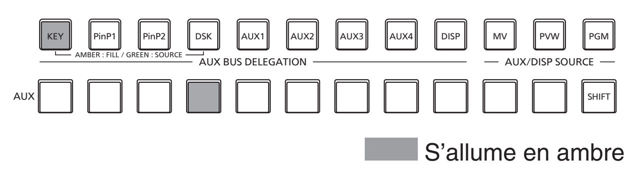
Bus	Le signal de bus est utilisé comme signal de remplissage d’incrustation.
Matte	Le matte de remplissage interne est utilisé comme signal de remplissage d’incrustation.

1-3-2. Sélection des matériaux d’incrustation

Sélection des signaux de remplissage et des signaux de source d’incrustation

Appuyer sur la touche [KEY] dans la zone de sélection du bus AUX, et commuter la sélection du signal de remplissage d’incrustation (le témoin s’allume en ambre) et du signal de source d’incrustation (le témoin s’allume en vert).

<Sélection du signal de remplissage d’incrustation>
Quand le témoin de la touche [KEY] est allumé en ambre, appuyer sur une des touches de point de connexion du bus AUX 1 à 12 pour sélectionner le signal de remplissage d’incrustation.
Le témoin de la touche de point de connexion du bus AUX sélectionnée s’allume en ambre. (Elle s’allume en rouge si le signal sélectionné sort du connecteur PGM.)



S’allume en ambre

<Sélection du signal de source d’incrustation (signal de découpe)>
Quand le témoin de la touche [KEY] est allumé en vert, appuyer sur une des touches de point de connexion du bus AUX 1 à 12 pour sélectionner le signal de source d’incrustation.
Le témoin de la touche de point de connexion du bus AUX sélectionnée s’allume en vert. (Elle s’allume en rouge si le signal sélectionné sort du connecteur PGM.)
Étant donné que les incrustations en luminance et en chrominance sont réalisées en tant que autoincrustations, les signaux de remplissage d’incrustation servent de signaux de source d’incrustation. Une fois que l’incrustation en luminance ou en chrominance est sélectionnée comme type d’incrustation, les signaux d’incrustation ne changent pas même si les signaux de source d’incrustation sont commutés.

S’allume en vert

Réglage de la couleur du matte de remplissage

① Appuyer sur la touche KEY CHRKEY de manière à allumer son témoin et afficher le menu Key.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Fill Matte.



③ Utiliser [F2], [F3] et [F4] pour ajuster la teinte (Hue), la saturation (Sat) et la luminance (Lum) du matte de remplissage.

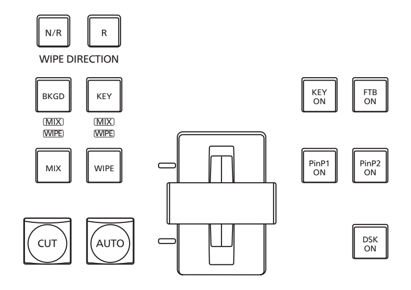
■ **Pour appeler une couleur préréglée**

Utiliser [F5] à l'option Load pour sélectionner la couleur préréglée, puis appuyer sur [F5].

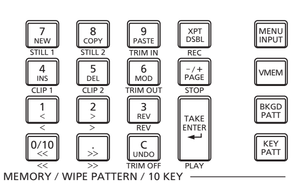
- Quand [F5] est enfoncé, ce qui a été réglé jusqu'à présent est annulé et remplacé par les valeurs de la couleur préréglée.
- Pour sauvegarder les valeurs qui avaient été sélectionnées avant l'appel de la couleur préréglée, se reporter à "1-10. Mémoire".

1-3-3. Transitions d'incrustation

① Sélectionner le mode de transition.
Appuyer sur la touche [KEY] dans la zone de transition de manière à allumer son témoin.
Pour exécuter une transition de fond et une transition d'incrustation en même temps, appuyer sur les touches [BKGD] et [KEY] en même temps de manière à allumer les deux témoins.



② Sélectionner le type de transition.
Utiliser la touche [MIX] ou [WIPE] dans la zone de transition pour sélectionner le mode de transition d'incrustation.
La touche sélectionnée s'allume en ambre, et la diode d'état MIX ou WIPE s'allume en fonction du mode sélectionné.
Si WIPE a été sélectionné, appuyer sur la touche [KEY PATT] dans la zone de mémoire/motifs de volet/pavé numérique de manière à allumer son témoin, et sélectionner le motif de volet.



③ Régler le temps de transition.
Sur le menu Time, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Key.
Comme pour une transition de fond, régler le temps de transition.

④ Régler le sens du volet.
Sur le menu Key, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Transition.
Utiliser [F1] à l’option Keyout Pattern pour choisir “Normal” ou “Reverse”.

Normal	Le motif de sortie d’incrustation se déplace dans le même sens que le motif d’entrée d’incrustation.
Reverse	Le motif de sortie d’incrustation se déplace dans le sens opposé à celui du motif d’entrée d’incrustation.

<Exemples de motifs>

	Exemple de motif 1	Exemple de motif 2	Exemple de motif 3 ● WIPE1: 5 ● WIPE2: 1 à 7	Exemple de motif 4 ● SQ1: 5 ● SQ2: 1, 2, 4 à 7 ● 3D1: 5 ● 3D2: 1 à 3
Entrée d’incrustation		SQ		SQ
Sortie d’incrustation (Normal)		SQ		SQ
Sortie d’incrustation (Inverse)		SQ		SQ

: Ceci indique la zone dans laquelle l’incrustation est combinée.

- Les opérations pour l’exemple de motif 3 sont exécutées pour les motifs “WIPE1: 5” et “WIPE2: 1 à 7”.
- Les opérations pour l’exemple de motif 4 sont exécutées pour les motifs “SQ1: 5”, “SQ2: 1, 2, 4 à 7”, “3D1: 5” et “3D2: 1 à 3”. Les mêmes opérations sont exécutées pour normal et inverse.

⑤ Exécuter la transition.
Appuyer sur la touche [AUTO] dans la zone de transition pour exécuter automatiquement la transition selon le temps de transition qui a été défini.
Ou encore, exécuter la transition manuellement à l’aide de la manette de fondu.

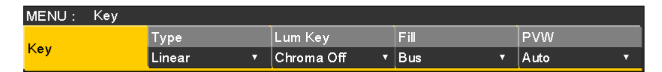
Transition automatique d’incrustation

Quand la touche [KEY ON] dans la zone de transition est actionnée, la transition est automatiquement exécutée selon le temps de transition qui a été défini.
Pendant l’entrée d’incrustation, le témoin de la touche [KEY ON] clignote en rouge. Il reste allumé en rouge quand la transition est terminée.
Si la touche [KEY ON] est actionnée tandis que l’image est complètement incrustée en entrée, la transition d’image d’incrustation (sortie d’incrustation) est exécutée.
Pendant la sortie d’incrustation, le témoin de la touche [KEY ON] s’allume en rouge. Il s’éteint quand la transition est terminée.
Si la touche [KEY ON] est actionnée pendant la transition, le sens de la transition est inversé.

1-3-4. Prévisionnage de l'incrustation

Des images de prévisionnage d'incrustation peuvent être émises à la sortie de prévisionnage et permettre d'ajuster et vérifier les incrustations.

① Sur le menu Key, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Key.



② Utiliser [F5] à l'option PVW pour choisir le mode de prévisionnage.

On	Une image avec des effets d'incrustation est émise à la sortie de prévisionnage.
Off	Une image sans effet d'incrustation est émise à la sortie de prévisionnage.
Auto	L'image de prévisionnage de la transition suivante est émise à la sortie de prévisionnage.

Quand une touche utilisateur à laquelle les réglages On/Off ont été attribués est enfoncée, le réglage est commuté alternativement entre On (témoin de la touche allumé) et Off (témoin de la touche éteint), et le réglage "Auto" n'est pas sélectionné.

Menu	Touche utilisateur	Quand la touche utilisateur est enfoncée
On	Éteinte	Off: Allumée
Off	Allumée	On: Éteinte
Auto	Allumée	On: Éteinte

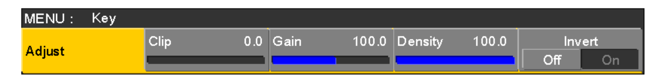
Quand "Auto" est sélectionné sur un menu, le témoin de la touche utilisateur est éteint.

1-3-5. Réglage de l'incrustation en luminance et de l'incrustation linéaire

Ces étapes servent à ajuster la définition de l'incrustation en luminance et de l'incrustation linéaire.

① Appuyer sur la touche [KEY CHRKEY] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Key.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Adjust.



③ Utiliser [F2], [F3] et [F4] pour ajuster la définition de l'incrustation.

④ Utiliser [F5] pour choisir l'inversion d'incrustation.
Si "On" est sélectionné, les signaux d'incrustation devant être générés en interne sont inversés.

Opération/ Paramètre	Description du réglage	Plage de réglage
F2/ Clip	Niveau de référence pour la génération des signaux d'incrustation	0.0 à 108.0
F3/ Gain	Amplitude de l'incrustation	0.0 à 200.0
F4/ Density	Densité de l'incrustation	0.0 à 100.0
F5/ Invert	Inversion du signal d'incrustation	On, Off

1-3-6. Réglage de l’incrustation en chrominance

L’échantillonnage est appliqué aux matériaux d’incrustation sélectionnés pour régler les aspects de l’incrustation qui doivent être compensés.

Étape 1

■ Exécution automatique de l’échantillonnage

① Appuyer sur la touche [KEY CHRKEY] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Chroma Key.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Auto Compute.



③ Appuyer sur [F2] pour exécuter l’échantillonnage automatiquement.
Pour annuler ce qui a été échantillonné, appuyer sur [F5].

■ Exécution manuelle de l’échantillonnage

① Appuyer sur la touche [KEY CHRKEY] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Chroma Key.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Sample.



③ Utiliser [F2] à l’option View pour sélectionner “Composite” (image composite qui combine l’image du fond et l’incrustation).

④ Utiliser [F3] à l’option Mode pour sélectionner “Select BG Color”.

Select BG Color	Une couleur pour le fond de l’image d’avant-plan est spécifiée. Normalement, un fond bleu ou vert est spécifié.

⑤ Utiliser le positionneur pour déplacer le repère d’échantillonnage.
Pour modifier la taille du repère d’échantillonnage, tourner le codeur rotatif [Z].

⑥ Si la zone d’échantillonnage qui a été définie est acceptable, appuyer sur le codeur rotatif [Z].
La zone qui a été définie est maintenant échantillonnée.

⑦ Pour revenir à l’état précédant l’échantillonnage une fois que l’échantillonnage a été exécuté, appuyer sur la touche [F5].
Une seule opération peut être annulée en une fois.

Étape 2

L'objectif de cette étape est d'éliminer le bruit dans l'image du fond.
Pour éliminer le bruit, cette étape peut être exécutée plusieurs fois.

① Sur le menu Chroma Key, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Sample.



② Utiliser [F2] à l'option View pour sélectionner (Image de transparence).

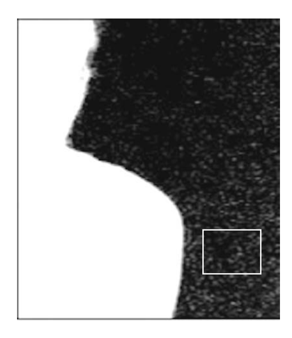
③ Utiliser [F3] à l'option Mode pour sélectionner "Clean BG Noise".

Clean BG Noise	Le bruit dans l'image du fond est éliminé.

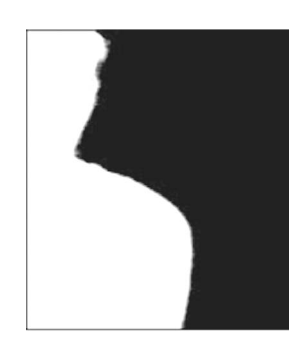
④ À l'aide du positionneur, amener le repère d'échantillonnage à la position du bruit (points blancs) dans l'image du fond.
Pour modifier la taille du repère d'échantillonnage, tourner le codeur rotatif [Z].

⑤ Si la zone d'échantillonnage qui a été définie est acceptable, appuyer sur le codeur rotatif [Z].
Le bruit dans la zone qui a été définie est maintenant éliminé.

⑥ Pour revenir à l'état précédant l'échantillonnage une fois que l'échantillonnage a été exécuté, appuyer sur la touche [F5].
Une seule opération peut être annulée en une fois.



Avant l'élimination du bruit

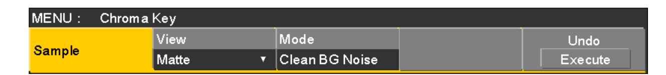


Après l'élimination du bruit

Étape 3

L'objectif de cette étape est d'éliminer le bruit dans l'image d'avant-plan.
Pour éliminer le bruit, cette étape peut être exécutée plusieurs fois.

① Utiliser [F2] à l'option View pour sélectionner "Matte" (Image de transparence).



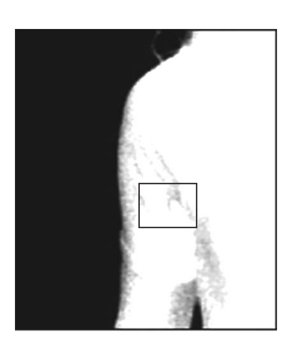
② Utiliser [F3] à l'option Mode pour sélectionner "Clean FG Noise".

Clean FG Noise	Le bruit dans l'image d'avant-plan est éliminé.

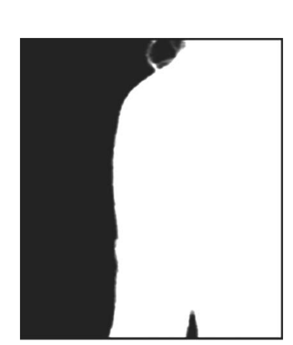
③ À l'aide du positionneur, amener le repère d'échantillonnage à la position du bruit (points noirs) dans l'image d'avant-plan.
Pour modifier la taille du repère d'échantillonnage, tourner le codeur rotatif [Z].

④ Si la zone d'échantillonnage qui a été définie est acceptable, appuyer sur le codeur rotatif [Z].
Le bruit dans la zone qui a été définie est maintenant éliminé.

⑤ Pour revenir à l'état précédant l'échantillonnage une fois que l'échantillonnage a été exécuté, appuyer sur la touche [F5].
Une seule opération peut être annulée en une fois.



Avant l'élimination du bruit



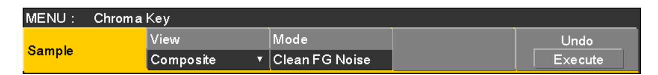
Après l'élimination du bruit

Étape 4

Après que les étapes 1 à 3 ont été exécutées, il reste encore du bruit dans les zones de détails, telles que les cheveux du sujet comme illustré sur l'image ci-dessous.
Le bruit restant dans les zones de détails est également éliminé à cette "Étape 4".
S'il reste beaucoup de zones avec du bruit, cette étape peut être exécutée plusieurs fois.
S'il y a plusieurs zones avec du bruit, régler le bruit à l'option Mode ("Spill+" et "Spill–") du menu secondaire Sample.



① Utiliser [F2] à l'option View pour sélectionner "Composite" (image composite qui combine l'image du fond et l'incrustation).



② Utiliser [F3] à l'option Mode pour sélectionner "Spill Sponge".

Spill Sponge	Le bruit restant dans les zones détaillées est éliminé.

③ À l'aide du positionneur, amener le repère d'échantillonnage à la position du bruit restant.
Pour modifier la taille du repère d'échantillonnage, tourner le codeur rotatif [Z].

④ Si la zone d'échantillonnage qui a été définie est acceptable, appuyer sur le codeur rotatif [Z].
Le bruit dans la zone qui a été définie est maintenant éliminé, et les couleurs deviennent plus naturelles.

⑤ Pour revenir à l'état précédant l'échantillonnage une fois que l'échantillonnage a été exécuté, appuyer sur la touche [F5].
Une seule opération peut être annulée en une fois.

- Appliquer l'échantillonnage en définissant des zones d'échantillonnage sur les zones claires et les zones sombres.
- Si le bruit de l'image d'avant-plan n'est pas complètement éliminé après l'exécution des étapes ci-dessus, procéder aux opérations du menu secondaire FineTuning.

Étape 5

L'objectif de cette étape et de régler finement l'image en agissant sur le bruit et la transparence, par exemple.

① Sur le menu Chroma Key, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Sample.



② Utiliser [F2] à l'option View pour sélectionner l'image devant être réglée.

Composite	Image composite qui combine l'image du fond et l'incrustation
Matte	Image de transparence
Proc.FG	Traitement de l'image d'avant-plan
FG	Image d'avant-plan

③ Utiliser [F3] à l'option Mode pour sélectionner la fonction de réglage.
Pour en savoir plus sur les options, se reporter aux pages suivantes.

④ À l'aide du positionneur, amener le repère d'échantillonnage à la position devant être échantillonnée.
Pour modifier la taille du repère d'échantillonnage, tourner le codeur rotatif [Z].

⑤ Si la zone d'échantillonnage qui a été définie est acceptable, appuyer sur le codeur rotatif [Z].
La zone qui a été définie est maintenant échantillonnée.

⑥ Pour revenir aux conditions qui étaient en vigueur avant l'établissement d'un réglage, appuyer sur [F5].
Une seule opération peut être annulée en une fois.

[Spill–] [Spill+]

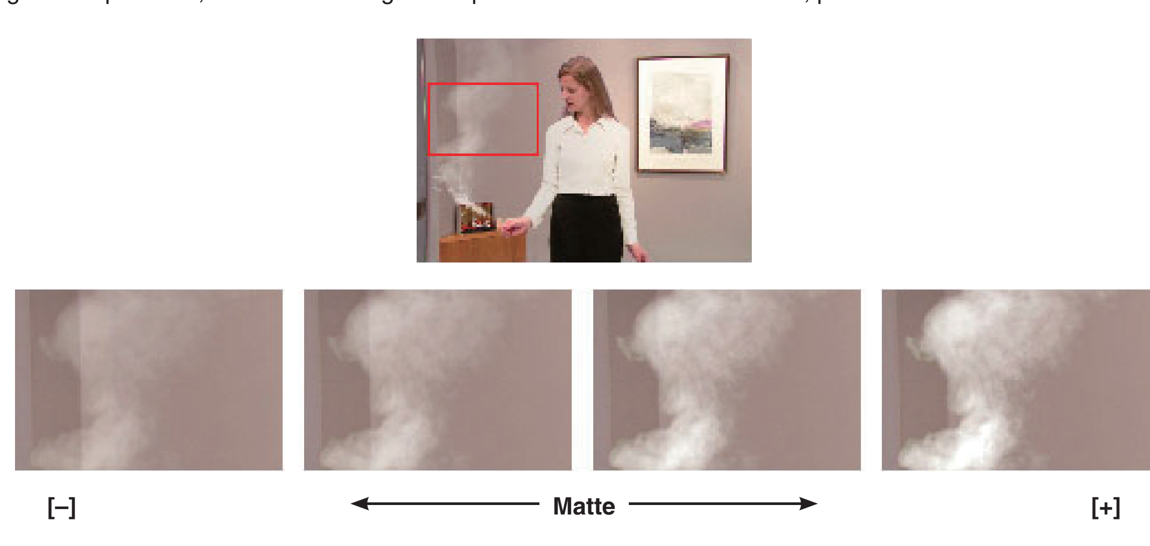
Dans ces modes, il est possible d'éliminer ou de rétablir le bruit dans l'image d'avant-plan étape par étape en effectuant des échantillonnages répétés.



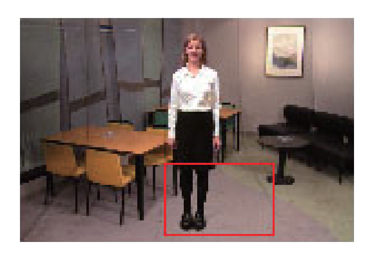
[+] ← Spill → [–]

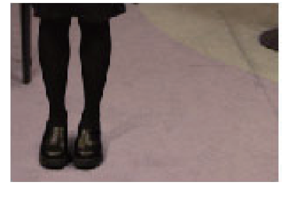
[Matte–] [Matte+]

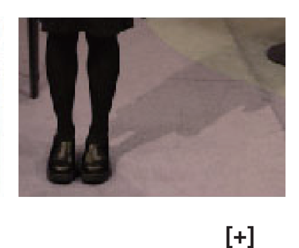
Ces modes servent à régler l'information de transparence.
Si, par exemple, la zone d'ombre dans l'image d'avant-plan doit être éclaircie, utiliser [Matte–] pour ce réglage.
De la même manière, pour l'assombrir, utiliser [Matte+].
Des images transparentes, comme des images comportant de la fumée ou de l'eau, peuvent être mieux mises en valeur.



[Detail–] [Detail+]
Dans ces modes, le bruit dans l'image du fond peut être éliminé étape par étape.
C'est une manière pratique de régler des images perdues par d'autres opérations d'échantillonnage, qui permet de régler la texture ou la transparence des images.





[–] ← Detail → [+]

[Matte Sponge]
Dans ce mode, les parties semi-transparentes du sujet dans une image d'avant-plan sont sélectionnées et rendues mattes (non transparentes).
Contrairement à [Clean FG Noise] sur le menu secondaire Sample, les informations de couleur ne sont pas modifiées au cours de l'opération.
Avec [Clean FG Noise], les couleurs originales des parties sélectionnées sont rétablies mais, avec [Matte Sponge], seules les incrustations semi-transparentes sont rendues mattes (non transparentes); les couleurs ne sont pas modifiées et les couleurs originales ne sont pas rétablies.

[Make FG Trans]
Ce mode sert à augmenter la transparence des zones peu transparentes dans l'image d'avant-plan.
Cette fonction est pratique pour rendre semi-transparentes les zones cachées par de la fumée ou des nuages dans une image d'avant-plan, par exemple.

[Restore Detail]
Dans ce mode, la transparence des zones très transparentes dans l'image du fond est réduite.
C'est pratique pour rétablir les détails originaux d'une image (comme une image dont le sujet a les cheveux pendants ou une image avec de la fumée) qui ont été perdus à la suite de [Clean BG Noise] ou d'autres opérations similaires sur le menu secondaire Sample, par exemple.

[FineTuning]
Dans ce mode, des images détaillées peuvent être réglées.

① Sur le menu Chroma Key, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Sample.



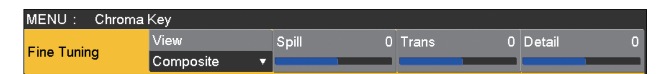
② Utiliser [F2] à l'option View pour sélectionner "Composite".

③ Utiliser [F3] à l'option Mode pour sélectionner "FineTuning".

④ À l'aide du positionneur, amener le repère d'échantillonnage à la position devant être échantillonnée.
Pour modifier la taille du repère d'échantillonnage, tourner le codeur rotatif [Z].

⑤ Si la zone d'échantillonnage qui a été définie est acceptable, appuyer sur le codeur rotatif [Z].

⑥ Sur le menu Chroma Key, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Fine Tuning.



⑦ Utiliser [F2] à l'option Spill pour éliminer ou rétablir le bruit.
Quand il est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, une grande partie du bruit est éliminé de l'image d'avant-plan, et les couleurs de l'image se rapprochent de plus en plus des couleurs complémentaires (couleurs opposées) de l'écran bleu.
Quand il est tourné dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, Les couleurs de l'image se rapprochent des couleurs de l'image d'avant-plan originale.

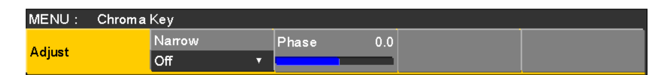
⑧ Tourner [F3] dans le sens des aiguilles d'une montre à l'option Trans pour régler la transparence des couleurs ressemblant de près aux couleurs de l'image d'avant-plan.
Cette fonction est pratique pour rendre semi-transparentes les zones cachées par de la fumée ou des nuages dans une image d'avant-plan, par exemple.

⑨ Tourner [F4] dans le sens des aiguilles d'une montre à l'option Detail pour régler la transparence des couleurs ressemblant de près aux couleurs de l'image du fond.
C'est pratique pour rétablir les détails originaux d'une image (comme une image dont le sujet a les cheveux pendants ou une image avec de la fumée) qui ont été perdus dans l'image d'avant-plan à la suite de l'échantillonnage, par exemple.

Étape 6

Régler finement les signaux d'incrustation chromatique qui ont été générés.

① Sur le menu Chroma Key, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Adjust.



② Utiliser [F2], et régler la largeur des signaux d'incrustation chromatique à l'option Narrow.
La largeur des signaux d'incrustation peut être réglée horizontalement par incréments de 0,5 (demi-pixel).

③ Utiliser [F3], et régler la phase horizontale des signaux d'incrustation chromatique à l'option Phase.
La position des signaux d'incrustation peut être déplacée horizontalement par incréments de 0,5 (demi-pixel).

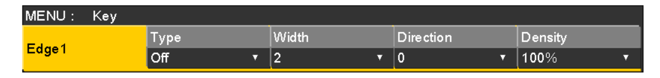
1-3-7. Habillage de l'incrustation

Une bordure, une ombre ou autre bord peut être ajouté à l'incrustation.

Réglage du bord de l'incrustation

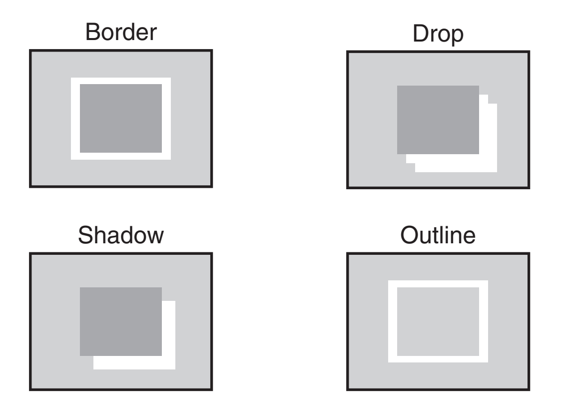
① Appuyer sur la touche [KEY] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Key.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Edge1.



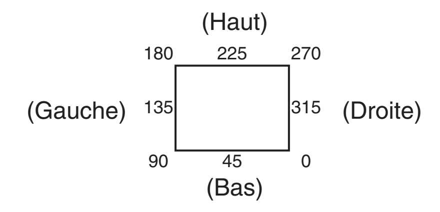
③ Utiliser [F2] pour sélectionner l'option edge.

Off	Aucun bord n'est ajouté.
Border	Une bordure est ajoutée sur tout le bord.
Drop	Une bordure diagonale est ajoutée.
Shadow	Une ombre portée est ajoutée.
Outline	Un détourage (une bordure seule, sans remplissage) est ajouté.



④ Utiliser [F3] pour régler la largeur du bord.

⑤ Utiliser [F4] pour choisir la direction (par incréments de 45 degrés) dans laquelle "Drop" et "Shadow" seront ajoutés.



⑥ Utiliser [F5] pour régler la densité (Density) des bords.

Sélection des réglages de remplissage de bord (Edge Fill)

Il est possible d'insérer des matériaux dans les bords.

① Sur le menu Key, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Edge2.

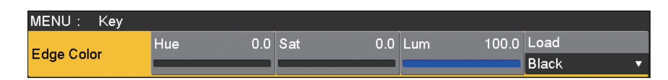


② Utiliser [F2] aux options Edge Fill pour sélectionner le matériau du bord.

Color	La couleur réglée à Edge Color est utilisée.
CBGD1	Le fond coloré est utilisé.
CBGD2	
Still1	La mémoire vidéo d'images fixes (Still1) est utilisée.
Still2	La mémoire vidéo d'images fixes (Still2) est utilisée.
Clip1	La mémoire vidéo d'images en mouvement (Clip1) est utilisée.
Clip2	La mémoire vidéo d'images en mouvement (Clip2) est utilisée.

Réglage de la couleur du bord

① Sur le menu Key, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Edge Color.



② Utiliser [F2] ,[F3] et [F4] pour régler la teinte (Hue), la saturation (Sat) et la luminance (Lum) de la couleur de la bordure.

■ Pour appeler une couleur préréglée

Utiliser [F5] à l'option Load pour sélectionner la couleur préréglée, puis appuyer sur [F5].

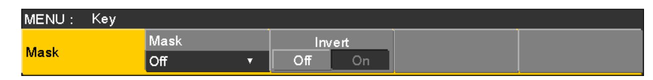
- Quand [F5] est enfoncé, ce qui a été réglé jusqu'à présent est annulé et remplacé par les valeurs de la couleur préréglée.
- Pour sauvegarder les valeurs qui avaient été sélectionnées avant l'appel de la couleur préréglée, se reporter à "1-10. Mémoire".

1-3-8. Masquage des signaux d'incrustation

Les signaux d'incrustation peuvent être masqués par le signal de masque du motif Box.

① Appuyer sur la touche [KEY CHRKEY] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Key.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Mask.



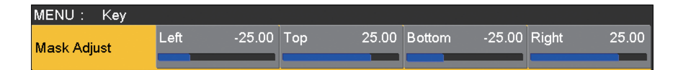
③ Utiliser [F2] à l'option Mask et sélectionner la méthode de masquage.

Off	Les signaux d'incrustation ne sont pas masqués.
Manual	La zone qui est déterminée sur le menu secondaire Mask Adjust est masquée.
4:3	Les signaux sont masqués selon le rapport largeur/hauteur 4:3.

④ Utiliser [F3] à l'option Invert pour choisir l'inversion du signal de masque.

On	Le signal de masque est inversé.
Off	Le signal de masque n'est pas inversé.

⑤ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Mask Adjust.

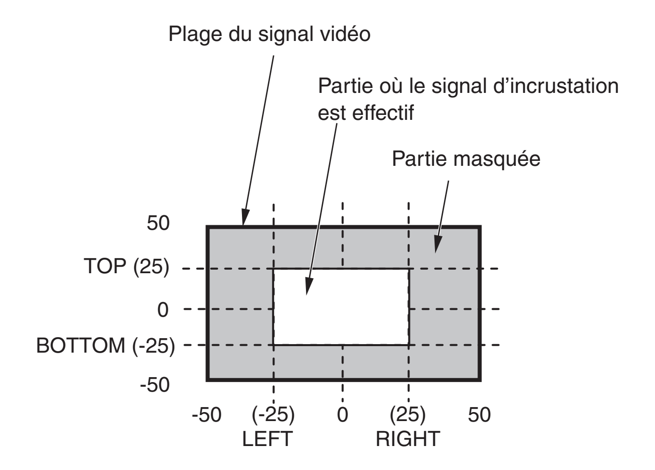


⑥ Utiliser [F2] à [F5] pour fixer la zone à masquer.

Opération/ Paramètre	Description du réglage	Plage de réglage/ Valeur initiale
F2/ Left	Key left position	–50.00 à 50.00/ –25.00
F3/ Top	Key top position	–50.00 à 50.00/ 25.00
F4/ Bottom	Key bottom position	–50.00 à 50.00/ –25.00
F5/ Right	Key right position	–50.00 à 50.00/ 25.00

Le réglage Left ne peut pas dépasser le réglage Right (et vice versa), et de la même manière, le réglage Top ne peut pas dépasser le réglage Bottom (et vice versa).

<Réglage du masque d'incrustation>
(l'illustration montre les valeurs par défaut)



1-3-9. Incrustation volante (Flying key)

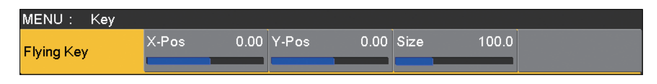
Cette incrustation, qui fait appel aux effets DVE, permet de déplacer, grossir ou rapetisser les signaux d'incrustation qui ont été entrés. Pour que l'incrustation volante puisse prendre effet, sélectionner "SQ2: 8" en tant que transition d'incrustation.

☞ Se reporter à "1-2-1. Sélection du motif de volet".

Quand la transition d'incrustation est exécutée, les incrustations sont combinées selon les signaux d'incrustation qui ont été déterminés sur le menu d'incrustation volante. (L'effet de transition est fixé à MIX.)
Étant donné que l'incrustation volante fait appel aux effets DVE, l'image est retardée d'une image.

① Appuyer sur la touche [KEY/CHRKEY] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Key.

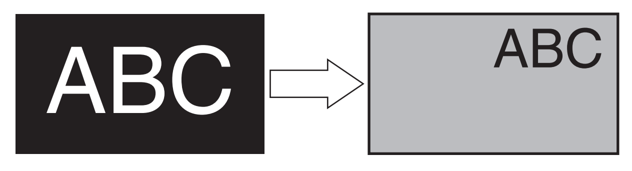
② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Flying Key.



③ Utiliser [F2] à l'option X-Pos pour poser la coordonnée X du signal d'incrustation.

④ Utiliser [F3] à l'option Y-Pos pour poser la coordonnée Y du signal d'incrustation.

⑤ Utiliser [F4] à l'option Size pour poser la taille de changement du signal d'incrustation (maxi. 400: 400 %).



Signal d'incrustation — Quand il est combiné avec l'incrustation volante

Pour ajouter le bord de l'incrustation avant l'effet DVE, l'épaisseur du bord est également modifiée quand la taille est changée.

Combinaisons PinP avec l'incrustation volante

Si "Full" est sélectionné à l'option Type dans "1-3-1. Sélection du type d'incrustation", des combinaisons de PinP peuvent être réalisées en utilisant l'incrustation volante.
(Dans ce cas, l'option Clip et l'option Gain ne peuvent pas être réglées sur le menu secondaire Adjust.)

Dans le cas de la pleine incrustation, l'image sur le plein écran sert de signal de source d'incrustation, et une étape supplémentaire est nécessaire pour pouvoir ajouter un bord. Pour ajouter un bord, masquer les signaux d'incrustation de manière que les signaux de source d'incrustation soient plus petits que l'écran entier.

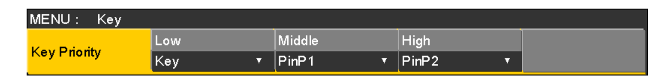
☞ Pour en savoir plus sur le masquage, se reporter à "1-3-8. Masquage des signaux d'incrustation".

1-3-10. Réglage de la priorité

Les positions relatives des images quand des images Key, PinP1 et PinP2 doivent être superposées les unes sur les autres peuvent être définies.

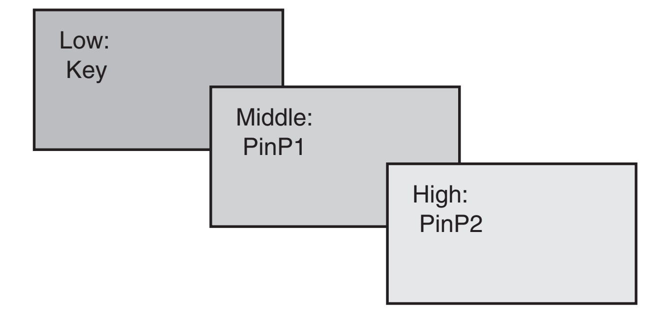
① Appuyer sur la touche [KEY/CHRKEY] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Key.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Key Priority.



③ Utiliser [F2] à [F4] aux options Low, Middle et High pour régler les positions relatives.

Low	Réglage pour placer l'image en bas.
Middle	Réglage pour placer l'image au milieu.
High	Réglage pour placer l'image en haut.



1. Opérations de base

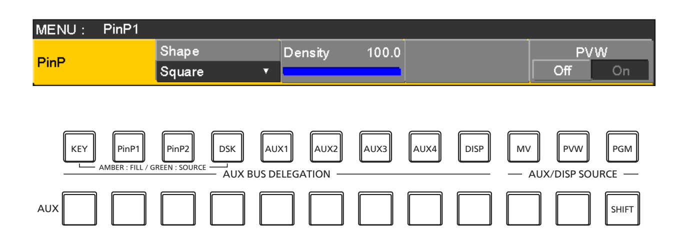
1-4. PinP (Image dans l'image)

Une autre image peut être combinée avec l'image de fond.
Cet appareil accepte deux canaux PinP.

1-4-1. Sélection du canal et du matériau de PinP

Appuyer sur la touche [PinP1] (ou sur la touche [PinP2]) parmi les touches de sélection de bus AUX.
Quand la touche [PinP1] (ou la touche [PinP2]) est allumée, le menu PinP1 (ou le menu PinP2) s'affiche sur l'écran intégré.
L'état dans lequel les matériaux de PinP1 (ou les matériaux de PinP2) sont sélectionnés est désormais établi pour les touches de points de connexion de bus AUX.

La touche de points de connexion de bus AUX sélectionnée s'allume en ambre. (Elle s'allume en rouge si le signal sélectionné est un signal de sortie PGM.)



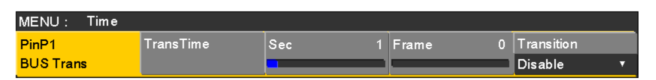
1-4-2. Transition entre des matériaux PinP

Quand un matériau de bus PinP a été sélectionné, l'effet devant être produit quand les images seront commutées peut être exécuté en tant que transition MIX. (Fonction de transition de bus)

- Quand un matériau en mode Dot by Dot et un autre matériau sont commutés, une transition franche, qui interverti les images instantanément, est exécutée.

① Appuyer sur la touche TIME de manière à allumer son témoin et afficher le menu Time.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire PinP1 BUS Trans (ou le menu secondaire PinP2 BUS Trans).



③ Utiliser [F3] et [F4] pour définir le temps de transition.

④ Utiliser [F5] pour choisir de valider ou d'invalider la fonction de transition de bus.

Enable	Valider
Disable	Invalider

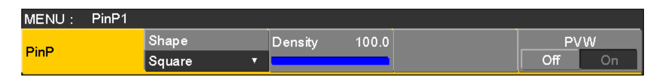
Pendant la transition, le témoin de la touche de source de transition est allumé, et le témoin de la touche de destination de transition clignote.
Quand la transition est terminée, le témoin de la touche de source de transition s'éteint, et le témoin de la touche de destination de transition s'allume.
Si un autre signal est sélectionné pendant qu'une transition est en cours, le traitement de la transition continue à partir du point intermédiaire.

1-4-3. Sélection de la forme

Il est possible de combiner les images PinP selon une forme de carré (Square), cercle (Circle), cœur (Heart) ou fleur (Flower).

① Appuyer sur la touche PinP1/PinP2 de manière à allumer son témoin et afficher le menu PinP1 (ou le menu PinP2).

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire PinP.



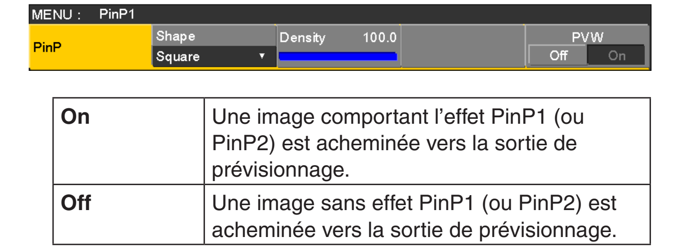
③ Utiliser [F2] et, à l'option Shape, sélectionner la forme devant être utilisée pour combiner les images.

④ Utiliser [F3] à l'option Density pour régler la transmissivité (obscurité) à appliquer quand les images seront combinées.

1-4-4. Prévisionnage de PinP

Décider si des images de prévisionnage de PinP1 et PinP2 doivent être sorties vers la sortie de prévisionnage.

① Sur le menu secondaire PinP, utiliser [F5] pour définir l'option PVW.



On	Une image comportant l'effet PinP1 (ou PinP2) est acheminée vers la sortie de prévisionnage.
Off	Une image sans effet PinP1 (ou PinP2) est acheminée vers la sortie de prévisionnage.

- Les réglages PVW On et Off peuvent être attribués aux touches utilisateur.
  Quand “PinP1 PVW” (ou “PinP2 PVW”) est attribué à une touche utilisateur, la sortie de prévisionnage de l'image PinP1 (ou de l'image PinP2) est activée ou désactivée chaque fois que la touche utilisateur est enfoncée.
  Quand “PinP PVW” est attribué à une touche utilisateur, les sorties de prévisionnage des images PinP1 et PinP2 sont activées ou désactivées simultanément chaque fois que la touche utilisateur est enfoncée.
  ☞ Se reporter à “3-3-1. Réglage des touches utilisateur”.

1-4-5. Transitions PinP

① Définir le temps de la transition.
Sur le menu Time, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire PinP1 (ou le menu secondaire PinP2).
Comme pour la transition de fond, régler le temps de transition.
☞ Se reporter à “1-1-6. Transition automatique”.

② Si la touche [PinP1 ON] (ou la touche [PinP2 ON]) dans la zone de transition est actionnée, l'image PinP1 (ou l'image PinP2) apparaît en fondu pendant le temps de transition qui a été défini.
Pendant l'entrée en fondu, la touche [PinP1 ON] (ou la touche [PinP2 ON]) clignote en rouge, et quand la transition est terminée, elle reste allumée en rouge.
Si la touche [PinP1 ON] (ou la touche [PinP2 ON]) est actionnée quand l'entrée en fondu est terminée, l'image PinP1 (ou l'image PinP2) disparaît en fondu.
Pendant la sortie en fondu, la touche [PinP1 ON] (ou la touche [PinP2 ON]) s'allume en rouge, et elle s'éteint quand la transition est terminée.
Si la touche [PinP1 ON] (ou la touche [PinP2 ON]) est actionnée à n'importe quel moment de la transition, le sens de la transition est inversé.

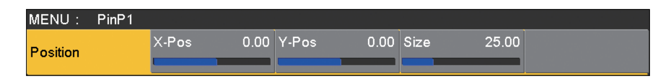
1-4-6. Réglages de PinP

Réglage de la position et la taille de PinP

Pendant que le menu PinP est sélectionné, régler les coordonnées X et Y à l’aide de positionneur dans la zone des positionneurs, puis régler la taille à l’aide du codeur rotatif [Z]. Ces réglages peuvent également être effectués sur les menus.

① Appuyer sur la touche [PinP1/PinP2] de manière à allumer son témoin et afficher le menu PinP1 (ou PinP2).

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Position.



③ Utiliser le positionneur et le codeur rotatif [Z], ou utiliser [F2], [F3] et [F4] pour régler les coordonnées X et Y et la taille sur les options X-Pos, Y-Pos et Size.

Sélection du mode point par point (dot by dot)

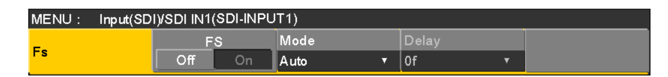
Quand le système est en mode HD et qu’une image au format SD sert de donnée pour PinP, les images peuvent être combinées en mode point par point (images en dimension réelle).
Dans ce mode, l’image au format SD ne sera pas convertie afin d’éviter une détérioration de l’image.

- Si “100.00” est sélectionné à l’option Size sur le menu secondaire Position, la dimension utilisée dans la combinaison correspond au nombre de lignes de l’image au format SD.

① Appuyer sur la touche [IN/OUT] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Input.

② Utiliser [F2] à l’option Select pour sélectionner les signaux d’entrée du matériau de PinP.

③ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire FS.



④ Utiliser [F3] à l’option Mode pour sélectionner “Dot by Dot”, et appuyer sur [F3] pour entrer la sélection.

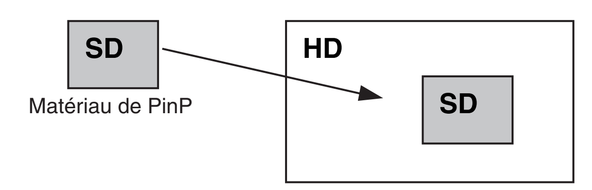


Image combinée PinP

1-4-7. Liaison entre PinP1 et PinP2

Les images de PinP1 et PinP2 effectuent une opération symétrique par rapport à l'axe dont les coordonnées et l'angle de rotation ont été définis.
L'image servant de référence est l'image PinP du menu en cours.

Définir la priorité

Régler les positions relatives des images quand des images Key, PinP1 et PinP2 doivent être superposées les unes sur les autres.
☞ Se reporter à "1-3-10. Réglage de la priorité".

Relier PinP1 et PinP2

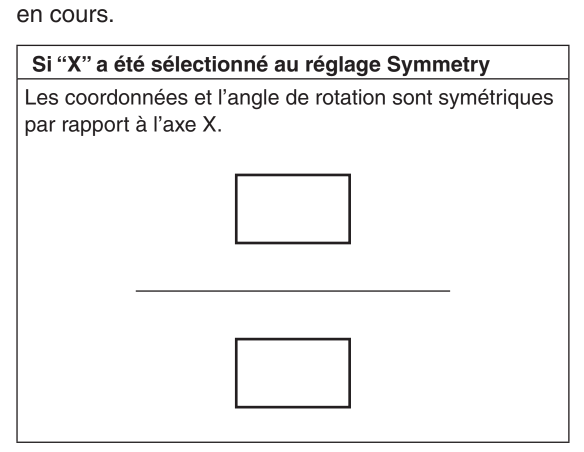
① Appuyer sur la touche [PinP1 PinP2] de manière à allumer son témoin et afficher le menu PinP1 (ou le menu PinP2).

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Sync.

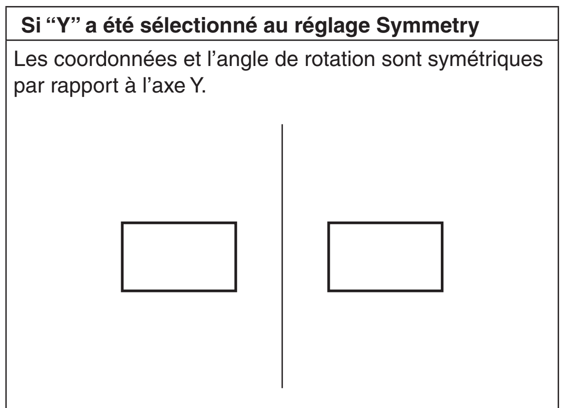


③ Utiliser [F2] pour sélectionner la position qui servira de référence à l'option Symmetry.
L'image servant de référence est l'image PinP du menu en cours.

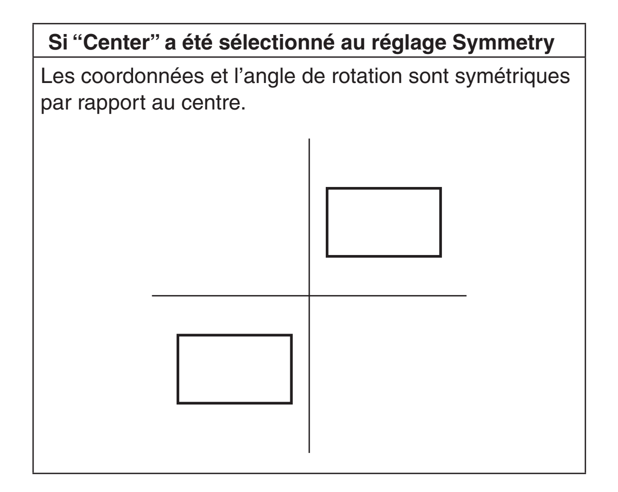
Si "X" a été sélectionné au réglage Symmetry
Les coordonnées et l'angle de rotation sont symétriques par rapport à l'axe X.



Si "Y" a été sélectionné au réglage Symmetry
Les coordonnées et l'angle de rotation sont symétriques par rapport à l'axe Y.



Si "Center" a été sélectionné au réglage Symmetry
Les coordonnées et l'angle de rotation sont symétriques par rapport au centre.



Copie des réglages

Les réglages de PinP1 peuvent être copiés en PinP2 et, de la même manière, les réglages de PinP2 peuvent être copiés en PinP1.

① Sur le menu PinP1 (ou le menu PinP2), utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Sync.



② Utiliser [F2] pour sélectionner "Off" à l'option Symmetry.

③ Quand [F5] est enfoncé, les réglages PinP1 (ou PinP2) sont copiés et validés en PinP2 (ou PinP1).

Remarque
Les réglages suivants ne sont pas copiés.
- Options du menu secondaire Trim

1-4-8. Habillage de PinP

Une bordure ou un effet de halo peut être ajouté à PinP.

① Appuyer sur la touche [PinP1/PinP2] de manière à allumer son témoin et afficher le menu PinP1 (ou le menu PinP2).

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Border.



③ Utiliser [F2] à l'option Border pour activer (On) ou désactiver (Off) la bordure.

④ Utiliser [F3] à l'option Width pour régler la largeur de la bordure.

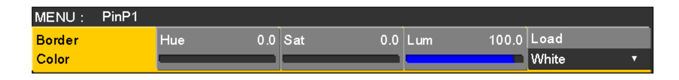
⑤ Utiliser [F4] à l'option Soft pour régler la quantité de l'effet de halo. L'effet de halo est désactivé si 0.0 est réglé.
Si "On" est sélectionné à l'option Border, le rapport d'effet de halo sur la largeur de la bordure est indiqué en tant que quantité d'effet de halo.
Si seul l'effet de halo doit être ajouté à PinP, sélectionner "Off" à l'option Border.

⑥ Utiliser [F5] à l'option Mode pour confirmer le changement de largeur de la bordure.

Fix	La largeur de la bordure reste constante.
Variable	La largeur de la bordure change en fonction de la taille de PinP.

Réglage de la couleur de la bordure

① Sur le menu PinP1 (ou le menu PinP2), utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Border Color.



② Utiliser [F2], [F3] et [F4] pour régler la teinte (Hue), la saturation (Sat) et la luminance (Lum) de la couleur de la bordure.

■ Pour appeler une couleur préréglée

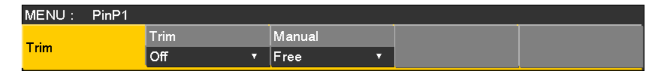
Utiliser [F5] à l'option Load pour sélectionner la couleur préréglée, puis appuyer sur [F5].

- Quand [F5] est enfoncé, ce qui a été réglé jusqu'à présent est annulé et remplacé par les valeurs de la couleur préréglée.
- Pour sauvegarder les valeurs qui avaient été sélectionnées avant l'appel de la couleur préréglée, se reporter à "1-10. Mémoire".

1-4-9. Réglages de rognage (Trimming)

① Appuyer sur la touche [PinP1/PinP2] de manière à allumer son témoin et afficher le menu PinP1 (ou le menu PinP2).

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Trim.



③ Utiliser [F2] à l'option Trim pour sélectionner le type de rognage.

Off	Pas de rognage
4:3	Rognage automatique selon un rapport largeur/hauteur 4:3.
Manual	Réglage utilisant la valeur fixée dans le menu secondaire Trim Adjust

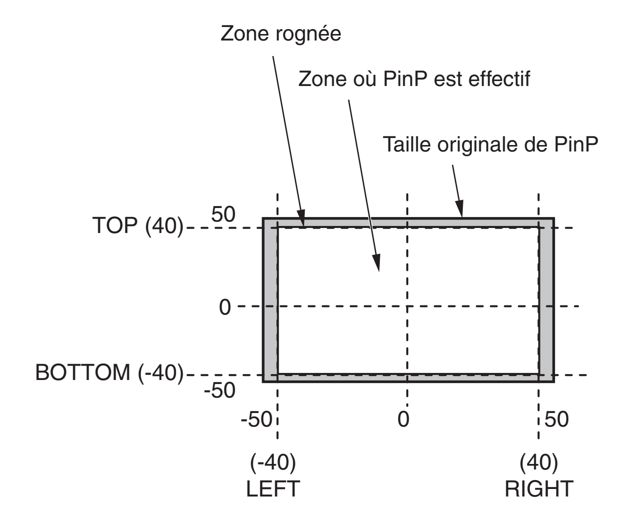
④ Utiliser [F3] à l'option Manual pour sélectionner l'opération à effectuer pendant le réglage manuel.

Free	Les paramètres Left, Right, Top et Bottom changent indépendamment. Cependant, le réglage Left ne peut pas dépasser le réglage Right (et vice versa), et de la même manière, le réglage Top ne peut pas dépasser le réglage Bottom (et vice versa).
Pair	Les réglages sont modifiés de manière que les quantités de rognage Left et Right et les quantités de rognage Top et Bottom soient identiques. (On obtient une symétrie horizontale et verticale.)

⑤ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Trim Adjust, et tourner [F2], [F3], [F4] et [F5] pour fixer les valeurs de rognage.

Opération/ Paramètre	Description du réglage	Plage de réglage/ Valeur initiale
F2/ Left	Valeur de rognage à gauche	–50.00 à 50.00/ –40.00
F3/ Top	Valeur de rognage en haut	–50.00 à 50.00/ 40.00
F4/ Bottom	Valeur de rognage en bas	–50.00 à 50.00/ –40.00
F5/ Right	Valeur de rognage à droite	–50.00 à 50.00/ 40.00

<Réglages de rognage>
(l'illustration montre les valeurs par défaut)



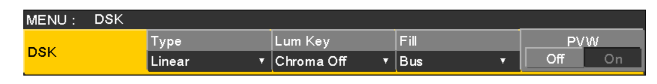
1-5. DSK (Incrustation aval)

Des caractères ou d'autres images peuvent être combinées avec l'image de fond.

1-5-1. Sélection du type de DSK

① Appuyer sur la touche [DSK] de manière à allumer son témoin et afficher le menu DSK.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire DSK.



③ Utiliser [F2] pour sélectionner l'option Type.

Lum (incrustation en luminance/ auto-incrustation)	Cette fonction sert à créer les signaux d'incrustation à partir de la composante luminance du signal de remplissage d'incrustation.
Linear (incrustation linéaire/ incrustation EXT)	Cette fonction sert à créer les signaux d'incrustation à partir de la composante luminance du signal de source d'incrustation. Elle est utilisée quand le signal de remplissage d'incrustation et le signal de source d'incrustation sont différents.

Étant donné que les incrustation en luminance sont réalisées en tant que auto-incrustations, les signaux de remplissage d'incrustation servent de signaux de source d'incrustation. Une fois que l'incrustation en luminance est sélectionnée comme type d'incrustation aval, les signaux d'incrustation ne changent pas même si les signaux de source d'incrustation sont commutés.

Dans le cas d'une incrustation linéaire, utiliser comme signal de source d'incrustation (découpe) une image (caractères ou forme) blanche sur fond noir.
Une image qui n'est pas noir et blanc risque de ne pas se combiner nettement.
Une image constituée de caractères noirs sur fond blanc, par exemple, peut être inversée à l'aide de la fonction d'inversion d'incrustation.

④ Si l'incrustation en luminance est sélectionnée, les composants de chrominance peuvent être contenus dans les signaux d'incrustation générés du fait qu'il s'agit d'une auto-incrustation. (Ceci ne s'applique pas à une incrustation linéaire.)
Utiliser [F3] à l'option Lum Key pour sélectionner le réglage.

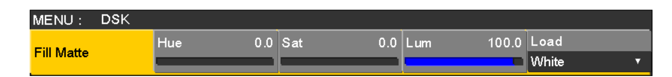
Chroma On	En plus des composants de luminance, les composants de chrominance sont également pris en compte quand les signaux d'incrustation sont générés. Utiliser ce réglage si les signaux d'incrustation utilisent des couleurs avec des composants de luminance faibles (par exemple, si des caractères bleus doivent être éliminés).
Chroma Off	Les signaux d'incrustation sont générés à partir des composants de luminance uniquement.

⑤ Utiliser [F4] à l'option Fill pour sélectionner le type de remplissage.

Bus	Le signal de bus est utilisé comme signal de remplissage d'incrustation.
Matte	Le matte de remplissage interne est utilisé comme signal de remplissage d'incrustation.

Réglage de la couleur du matte de remplissage

① Sur le menu DSK, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Fill Matte.



② Utiliser [F2], [F3] et [F4] pour ajuster la teinte (Hue), la saturation (Sat) et la luminance (Lum) du matte de remplissage.

■ Pour appeler une couleur préréglée

Utiliser [F5] à l'option Load pour sélectionner la couleur préréglée, puis appuyer sur [F5].

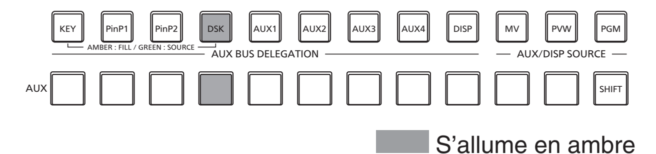
- Quand [F5] est enfoncé, ce qui a été réglé jusqu'à présent est annulé et remplacé par les valeurs de la couleur préréglée.
- Pour sauvegarder les valeurs qui avaient été sélectionnées avant l'appel de la couleur préréglée, se reporter à "1-10. Mémoire".

1-5-2. Sélection du matériau de DSK

Sélection du signal de remplissage de DSK et du signal de source de DSK

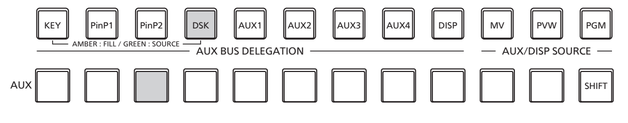
Appuyer sur la touche [DSK] dans la zone de sélection du bus AUX pour commuter la sélection du signal de remplissage de DSK (le témoin s'allume en ambre) et du signal de source de DSK (le témoin s'allume en vert).

<Sélection du signal de remplissage de DSK>
Pendant que le témoin de la touche [DSK] est allumé en ambre, appuyer sur une des touches de point de connexion du bus AUX 1 à 12 pour sélectionner le signal de remplissage de DSK.
Le témoin de la touche de point de connexion du bus AUX sélectionnée s'allume en ambre.
(Il s'allume en rouge si le signal sélectionné sort du connecteur PGM.)



S'allume en ambre

<Sélection du signal de source de DSK>
Pendant que le témoin de la touche [DSK] est allumé en vert, appuyer sur une des touches de point de connexion du bus AUX 1 à 12 pour sélectionner le signal de source de DSK.
Le témoin de la touche de point de connexion du bus AUX sélectionnée s'allume en vert. (Il s'allume en rouge si le signal sélectionné sort du connecteur PGM.)
Étant donné que les incrustation en luminance sont réalisées en tant que auto-incrustations, les signaux de remplissage d'incrustation servent de signaux de source d'incrustation. Une fois que l'incrustation en luminance est sélectionnée comme type d'incrustation aval, les signaux d'incrustation ne changent pas même si les signaux de source d'incrustation sont commutés.



S'allume en vert

1-5-3. Transitions DSK

① Définir le temps de transition.
Appuyer sur la touche [TIME] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Time.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire DSK.
Comme pour les transitions de fond, définir le temps de transition.
☞ Se reporter à "1-1-6. Transition automatique".

③ Quand la touche [DSK ON] dans la zone de transition est actionnée, l'image DSK est combinée (entrée en fondu) selon le temps de transition qui a été défini.

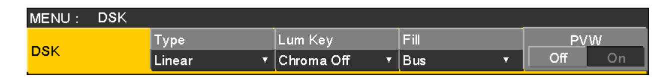
Pendant l'entrée en fondu, la touche [DSK ON] clignote en rouge, et quand la transition est terminée, elle s'allume en rouge.
Si la touche [DSK ON] est actionnée après que l'entrée en fondu est terminée, l'image DSK disparaît en fondu.
Pendant la sortie en fondu, la touche [DSK ON] s'allume en rouge, et quand la transition est terminée, elle s'éteint.
Si la touche [DSK ON] est actionnée à n'importe quel moment de la transition, le sens de la transition est inversé.

1-5-4. Prévisionnage de DSK

Décider si des images de prévisionnage de DSK doivent être sorties vers la sortie de prévisionnage.

① Appuyer sur la touche [DSK] de manière à allumer son témoin et afficher le menu DSK.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire DSK.



③ Utiliser [F5] pour régler l'option PVW.

On	Une image comportant l'effet DSK est fournie à la sortie de prévisionnage.
Off	Une image sans effet DSK est fournie à la sortie de prévisionnage.

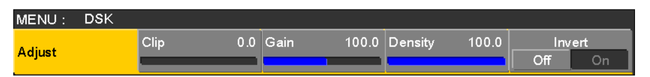
Les réglages PVW On et Off peuvent être attribués aux touches utilisateur.
☞ Se reporter à "3-3-1. Réglage des touches utilisateur".

1-5-5. Réglages de DSK

La définition de DSK peut être ajustée.

① Appuyer sur la touche [DSK] de manière à allumer son témoin et afficher le menu DSK.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Adjust.



③ Utiliser [F2], [F3] et [F4] pour ajuster la définition de DSK (incrustation aval).

④ Utiliser [F5] pour régler l'inversion d'incrustation.
Si "On" est choisi, les signaux d'incrustation générés en interne sont inversés.

Opération/ Paramètre	Description du réglage	Plage de réglage
F2/ Clip	Niveau de référence pour la génération des signaux d'incrustation	0.0 à 108.0
F3/ Gain	Amplitude de l'incrustation	0.0 à 200.0
F4/ Density	Densité de l'incrustation	0.0 à 100.0
F5/ Invert	Inversion du signal d'incrustation	On, Off

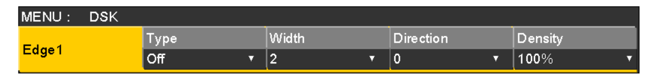
1-5-6. Habillage de DSK

Une bordure, une ombre ou un autre type de bord peut être ajouté à l'incrustation aval.

Réglage du bord

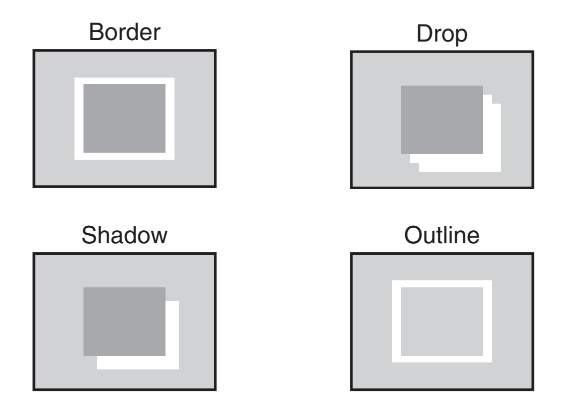
① Appuyer sur la touche [DSK] de manière à allumer son témoin et afficher le menu DSK.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Edge1.



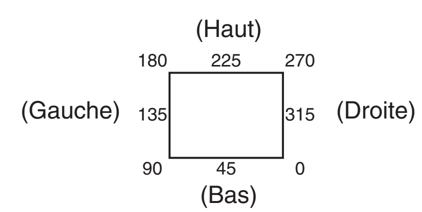
③ Utiliser [F2] pour sélectionner le type de bord.

Off	Aucun bord n'est ajouté.
Border	Une bordure est ajoutée sur tout le bord.
Drop	Une bordure diagonale est ajoutée.
Shadow	Une ombre portée est ajoutée.
Outline	Un détourage (une bordure seule, sans remplissage) est ajouté.



④ Utiliser [F3] pour régler la largeur du bord.

⑤ Utiliser [F4] pour choisir la direction (par incréments de 45 degrés) dans laquelle "Drop" et "Shadow" seront ajoutés.



⑥ Utiliser [F5] pour régler la densité (Density) des bords.

Réglage du remplissage de bord (Edge Fill)

Il est possible d'insérer des matériaux dans les bords.

① Sur le menu DSK, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Edge2.

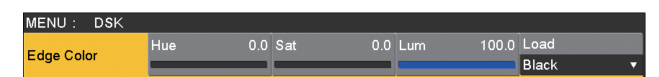


② Utiliser [F2] à l'option Edge Fill pour sélectionner le matériau du bord.

Color	La couleur réglée à Edge Color est utilisée.
CBGD1	Le fond coloré est utilisé.
CBGD2	
Still1	La mémoire vidéo d'images fixes (Still1) est utilisée.
Still2	La mémoire vidéo d'images fixes (Still2) est utilisée.
Clip1	La mémoire vidéo d'images en mouvement (Clip1) est utilisée.
Clip2	La mémoire vidéo d'images en mouvement (Clip2) est utilisée.

Réglage de la couleur du bord

① Sur le menu DSK, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Edge Color.



② Utiliser [F2], [F3] et [F4] pour régler la teinte (Hue), la saturation (Sat) et la luminance (Lum) de la couleur du bord.

■ Pour appeler une couleur préréglée

Utiliser [F5] à l'option Load pour sélectionner la couleur préréglée, puis appuyer sur [F5].

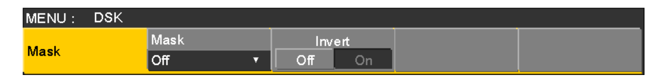
- Quand [F5] est enfoncé, ce qui a été réglé jusqu'à présent est annulé et remplacé par les valeurs de la couleur préréglée.
- Pour sauvegarder les valeurs qui avaient été sélectionnées avant l'appel de la couleur préréglée, se reporter à "1-10. Mémoire".

1-5-7. Masquage des signaux DSK

Les signaux DSK peuvent être masqués par le signal de masque du motif Box.

① Appuyer sur la touche DSK de manière à allumer son témoin et afficher le menu DSK.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Mask.



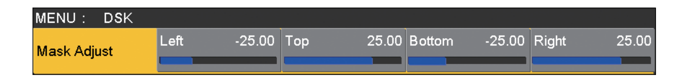
③ Utiliser [F2] à l'option Mask et sélectionner la méthode de masquage.

Off	Les signaux DSK ne sont pas masqués.
Manual	La zone qui est déterminée sur le menu secondaire Mask Adjust est masquée.
4:3	Les signaux sont masqués selon le rapport largeur/hauteur 4:3.

④ Utiliser [F3] à l'option Invert pour choisir l'inversion du signal de masque.

On	Le signal de masque est inversé.
Off	Le signal de masque n'est pas inversé.

⑤ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Mask Adjust.

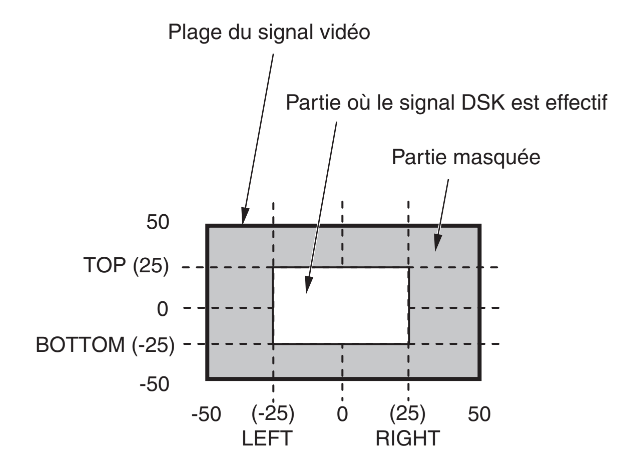


⑥ Utiliser [F2] à [F5] pour fixer la zone à masquer.

Opération/ Paramètre	Description du réglage	Plage de réglage/ Valeur initiale
F2/ Left	Position gauche de DSK	–50.00 à 50.00/ –25.00
F3/ Top	Position haute de DSK	–50.00 à 50.00/ 25.00
F4/ Bottom	Position basse de DSK	–50.00 à 50.00/ –25.00
F5/ Right	Position droite de DSK	–50.00 à 50.00/ 25.00

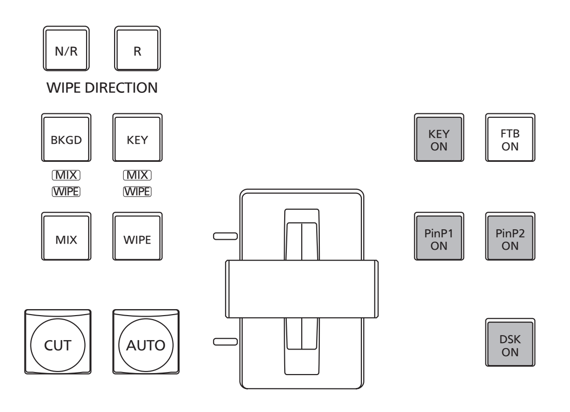
Le réglage Left ne peut pas dépasser le réglage Right (et vice versa), et de la même manière, le réglage Top ne peut pas dépasser le réglage Bottom (et vice versa).

<Réglage du masque DSK>
(l'illustration montre les valeurs par défaut)



1-6. Liaison d’incrustation (Key Link)

Cette fonction permet de lier le réglage “On” ou “Off” de la touche [DSK ON] et des touches PinP ([PinP1 ON] et [PinP2 ON]) au réglage “On” ou “Off” (témoin de la touche allumé ou éteint) de la touche [KEY ON].



① Appuyer sur la touche CONFIG SYS de manière à allumer son témoin, et afficher le menu Config.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Operate.



③ Utiliser [F3] à l’option Key Link pour sélectionner la liaison.

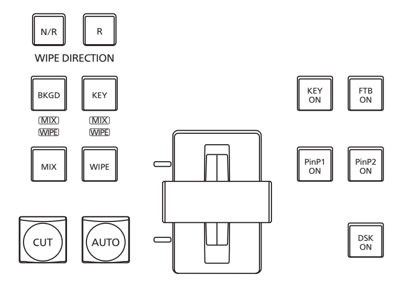
Off	Ceci libère la liaison avec la touche [KEY ON].
DSK	Ceci relie le réglage “On” ou “Off” de la touche [DSK ON] avec le réglage “On” ou “Off” de la touche [KEY ON]. ● Quand la touche [DSK ON] est “On”, la touche [DSK ON] reste sur “On” même si la touche [KEY ON] est réglée sur “On”. ● Quand la touche [DSK ON] est “Off”, la touche [DSK ON] reste sur “Off” même si la touche [KEY ON] est réglée sur “Off”. ● Il n’y a pas de liaison avec l’opération de transition automatique démarrée par le réglage de la touche [AUTO] sur “On” quand la touche [KEY] a été sélectionnée.
PinP1	Ceci relie le réglage “On” ou “Off” de la touche [PinP1 ON] avec le réglage “On” ou “Off” de la touche [KEY ON]. ● Quand la touche [PinP1 ON] est “On”, la touche [PinP1 ON] reste sur “On” même si la touche [KEY ON] est réglée sur “On”. ● Quand la touche [PinP1 ON] est “Off”, la touche [PinP1 ON] reste sur “Off” même si la touche [KEY ON] est réglée sur “Off”. ● Il n’y a pas de liaison avec l’opération de transition automatique démarrée par le réglage de la touche [AUTO] sur “On” quand la touche [KEY] a été sélectionnée.
PinP2	Ceci relie le réglage “On” ou “Off” de la touche [PinP2 ON] avec le réglage “On” ou “Off” de la touche [KEY ON]. ● Quand la touche [PinP2 ON] est “On”, la touche [PinP2 ON] reste sur “On” même si la touche [KEY ON] est réglée sur “On”. ● Quand la touche [PinP2 ON] est “Off”, la touche [PinP2 ON] reste sur “Off” même si la touche [KEY ON] est réglée sur “Off”. ● Il n’y a pas de liaison avec l’opération de transition automatique démarrée par le réglage de la touche [AUTO] sur “On” quand la touche [KEY] a été sélectionnée.
PinP1/2	Ceci relie les réglages “On” ou “Off” de la touche [PinP1 ON] et de la touche [PinP2 ON] avec le réglage “On” ou “Off” de la touche [KEY ON]. ● Quand la touche [PinP1 ON] et la touche [PinP2 ON] sont “On”, la touche [PinP1 ON] et la touche [PinP2 ON] restent sur “On” même si la touche [KEY ON] est réglée sur “On”. ● Quand la touche [PinP1 ON] et la touche [PinP2 ON] sont “Off”, la touche [PinP1 ON] et la touche [PinP2 ON] restent sur “Off” même si la touche [KEY ON] est réglée sur “Off”. ● Il n’y a pas de liaison avec l’opération de transition automatique démarrée par le réglage de la touche [AUTO] sur “On” quand la touche [KEY] a été sélectionnée.

1-7. FTB (Fondu au noir)

L’utilisateur peut effectuer un fondu en sortie de l’image de programme vers un écran noir, ou un fondu en entrée depuis un écran noir vers l’image de programme.

① Régler le temps de transition.
Appuyer sur la touche [TIME] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Time.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire FTB.
Comme pour une transition de fond, régler le temps de transition.
☞ Se reporter à “1-1-6. Transition automatique”.



③ Quand la touche [FTB ON] dans la zone de transition est actionnée, un fondu en sortie au noir est exécuté selon le temps de transition qui a été défini.

Pendant le fondu en sortie, le témoin de la touche [FTB ON] clignote en rouge. Il reste allumé en rouge quand la transition (fondu en sortie) est terminée et que l’écran noir est affiché.*1
Si la touche [FTB ON] est actionnée alors que l’écran noir est affiché, un fondu en entrée de l’image de programme est démarré.
Pendant le fondu en entrée, le témoin de la touche [FTB ON] s’allume en rouge. Il s’éteint quand la transition (fondu en entrée) est terminée.
Si la touche [FTB ON] est actionnée à n’importe quel moment de la transition, le sens de la transition est inversé.

*1: Dans l’état FTB, la touche de point de connexion qui est généralement allumée en rouge s’allume en ambre.

Sélection de l’image

L’image à utiliser pour le fondu en sortie peut être sélectionnée.

① Appuyer sur la touche [CONFIG SYS] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Config.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Assign.



③ Utiliser [F2] à l’option FTB Source pour sélectionner l’image devant apparaître lors d’un fondu en sortie.

Still1	La mémoire vidéo d’images fixes (Still1) est utilisée.
Still2	La mémoire vidéo d’images fixes (Still2) est utilisée.
Clip1	La mémoire vidéo d’images en mouvement (Clip1) est utilisée.
Clip2	La mémoire vidéo d’images en mouvement (Clip2) est utilisée.
CBGD1	Le fond coloré est utilisé.
CBGD2	
White	Fond blanc
Black	Fond noir

- Si un réglage autre que “White” ou “Black” a été sélectionné à l’option FTB Source, la touche de points de connexion correspondante s’allume en rouge dans l’état FTB.

1-8. Signaux de couleur internes

Cet appareil accepte deux jeux de signaux de couleur internes.

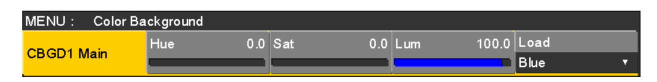
1-8-1. Réglage du fond coloré

Il est possible de créer un fond coloré qui sera utilisé par le bus.
Il y a deux méthodes possibles: dans la première, Hue (la teinte), Sat (la saturation) et Lum (la luminance) sont définies, et dans la seconde, 8 couleurs préréglées (blanc, jaune, cyan, vert, magenta, rouge, bleu et noir) peuvent être appelées.
La teinte, la saturation et la luminance des couleurs appelées peuvent également être réglées.

Réglage des couleurs

① Appuyer sur la touche [BKGD CBGD] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Color Background.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire CBGD1 Main (ou le menu secondaire CBGD2 Main).



③ Utiliser [F2], [F3] et [F4] pour effectuer le réglage de la couleur (Hue, Sat et Lum).

■ **Pour appeler une couleur préréglée**

Utiliser [F5] à l'option Load pour sélectionner la couleur préréglée, puis appuyer sur [F5].

- Quand [F5] est enfoncé, ce qui a été réglé jusqu'à présent est annulé et remplacé par les valeurs de la couleur préréglée.
- Pour sauvegarder les valeurs qui avaient été sélectionnées avant l'appel de la couleur préréglée, se reporter à “1-10. Mémoire”.

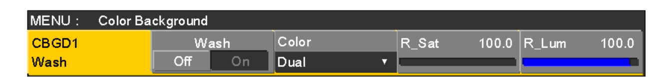
1-8-2. Réglage de l'effet de dégradé (Wash)

Il est possible de définir un effet de dégradé pour les fonds colorés.

Sélection de l'effet Wash et réglage des couleurs

① Appuyer sur la touche [BKGD CBGD] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Color Background.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire CBGD1 Wash sub menu (ou le menu secondaire CBGD2 Wash).



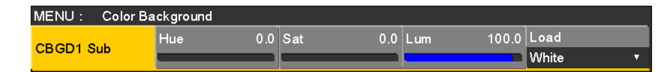
③ Utiliser [F2] à l'option Wash pour régler l'effet Wash (dégradé).

On	L'effet de dégradé est ajouté.
Off	L'effet de dégradé n'est pas ajouté.

④ Utiliser [F3] à l'option Color pour régler la couleur de l'effet Wash (dégradé).

Dual	Un effet de double dégradé est ajouté. (Ceci se traduit par un dégradé de deux couleurs, qui sont la couleur “CBDG1 Main” et la couleur “CBGD1 Sub”.)
Rainbow	Un effet de dégradé arc-en-ciel est ajouté.

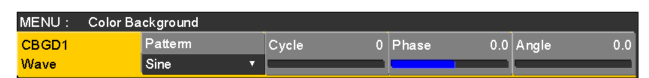
⑤ Si “Dual” a été sélectionné, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire CBGD1 Sub (ou le menu secondaire CBGD2 Sub), et régler la couleur secondaire.



⑥ Utiliser [F2], [F3] et [F4] pour régler les couleurs (Hue, Sat et Lum).

Réglage des formes d'onde de Wash

① Sur le menu Color Background, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire CBGD1 Wave (ou le menu secondaire CBGD2 Wave).



② Utiliser [F2] à l'option Pattern pour sélectionner les formes d'onde du dégradé.

Sine	Des ondes sinusoïdales sont sélectionnées.
Saw	Des ondes en dents de scie sont sélectionnées.

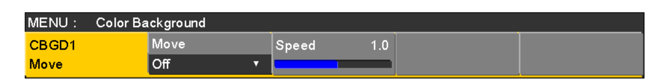
③ Utiliser [F3] à l'option Cycle pour sélectionner le cycle du dégradé.

④ Utiliser [F4] à l'option Phase pour sélectionner la phase du dégradé.

⑤ Utiliser [F5] à l'option Angle pour sélectionner l'angle du dégradé.

Réglage des mouvements de Wash

① Sur le menu Color Background, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire CBGD1 Move (ou le menu secondaire CBGD2 Move).



② Utiliser [F2] à l'option Move pour définir le mouvement du dégradé.

Off	Aucun mouvement.
Roll	Les dégradés défilent.
Rotation	Les dégradés tournent.

③ Utiliser [F3] à l'option Speed pour régler la vitesse du mouvement.

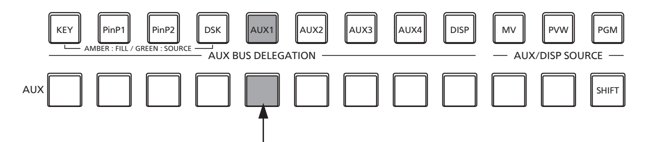
1-9. Commutation de la sortie AUX

1-9-1. Sélection des matériaux de sortie AUX

Les signaux de sortie des bus AUX (AUX1 à AUX4) peuvent être sélectionnés.

① Appuyer sur une des touches [AUX1] à [AUX4] parmi les touches de sélection de bus AUX.
La touche sélectionnée s'allume en ambre.

② Appuyer sur une des touches de points de connexion de bus AUX.
Le signal sélectionné est sorti à la touche enfoncée [AUX1] à [AUX4].



La touche avec les signaux sélectionnés par AUX1 s'allume en ambre.

<Signaux pouvant être sélectionnés par le bus AUX>

Nom du signal	Description du signal
SDI IN1 à 8	Signaux d'entrée SDI 1 à 8
DVI IN	Signal d'entrée DVI-D
INPUT A1, INPUT A2, INPUT B1, INPUT B2	Signaux d'entrée A1, Signaux d'entrée A2, Signaux d'entrée B1, Signaux d'entrée B2
PGM	Signal vidéo de programme
PVW	Signal vidéo de prévisionnage
CLN	Signal filtré
MV	Signal de sortie d'affichage multi-vues
KeyOut	Signal de sortie d'incrustation
CBGD1, CBGD2	Fond coloré 1, 2
CBAR	Mire de couleur
Still1, Still2	Mémoire vidéo (images fixes) 1, 2
Clip1, Clip2	Mémoire vidéo (images en mouvement) 1, 2
MEM-PVW	Signaux vidéo de prévisionnage de mémoire

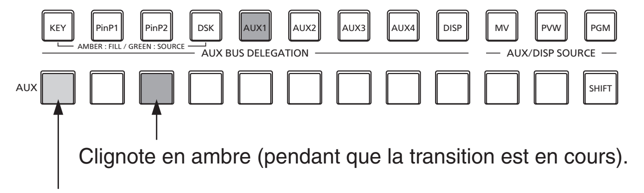
- Si le bus AUX pour lequel "MV" a été sélectionné est affiché sur une fenêtre de l'affichage multi-vues, les images sont sorties en boucle comme si deux miroirs avaient été placés l'un en face de l'autre.

1-9-2. Transitions AUX1

La transition MIX est exécutée quand le signal de sortie défini pour AUX1 est commuté.

① Appuyer sur la touche [AUX1] parmi les touches de sélection de bus AUX.
La touche sélectionnée et sa touche de points de connexion de bus AUX correspondante s'allument en ambre.

② Appuyer sur la touche de points de connexion de bus AUX pour sélectionner le signal de sortie vers lequel la commutation doit avoir lieu.
La transition MIX se déclenche et dure pendant le temps de transition qui a été défini sur le menu Time.
Pendant que la transition est exécutée, la touche AUX de source de transition s'allume en vert, et la touche AUX de destination de transition clignote en ambre.
Dès que la transition est terminée, la touche AUX de source de transition s'éteint, et la touche AUX de destination de transition s'allume en ambre.
Par ailleurs, si un autre signal est sélectionné à un point intermédiaire pendant une transition, le traitement de la transition continue à partir de ce point intermédiaire.



Clignote en ambre (pendant que la transition est en cours).

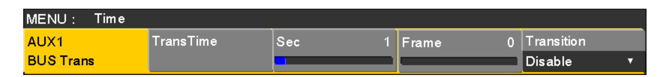
S'allume en vert.

1-9-3. Validation/invalidation de la transition AUX1

Le temps de la transition AUX1 et la validation/invalidation de la transition peuvent être définis.

① Appuyer sur la touche [TIME] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Time.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire AUX1 BUS Trans.



③ Si le temps de transition doit être défini en nombre d'images complètes, utiliser [F4] pour le réglage.

④ Si le temps de transition doit être défini en nombre de secondes, utiliser [F3] pour régler les secondes et [F4] pour régler les images complètes.

N'importe quel temps de 0 à 999f peut être réglé.
Le temps pouvant être défini quand les secondes servent d'unité d'affichage varie en fonction du format du système.

59.94i:	maxi. 33s09f	**59.94p:**	maxi. 16s39f
50i:	maxi. 39s24f	**50p:**	maxi. 19s49f
24PsF:	maxi. 41s15f	**23.98PsF:**	maxi. 41s15f

⑤ Utiliser [F5] à l'option Transition pour valider ou invalider la transition.

Enable	Valider
Disable	Invalider

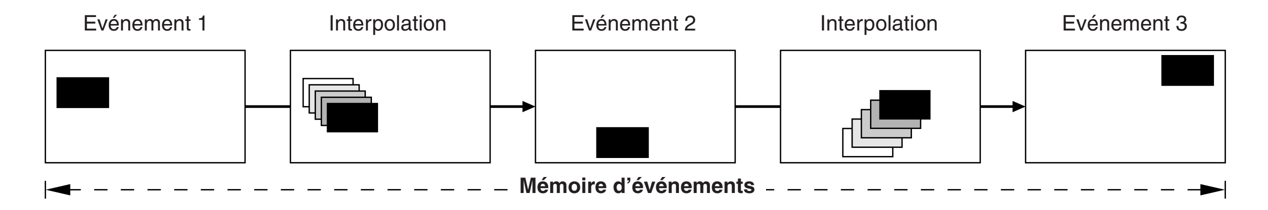
Si la transition est invalidée, les signaux de sortie définis dans AUX1 sont commutés sans transition.

1-10. Mémoire

■ Mémoire de plans (Shot)
Le motif de transition du fond, la taille de PinP, la largeur de la bordure et d'autres effets vidéo peuvent être enregistrés dans la mémoire et rappelés. La mémoire utilisée à cette fin est appelée mémoire de plans.
Le fondu d'effet permet d'assurer une commutation en douceur depuis les images actuelles vers les images ou les opérations enregistrées dans la mémoire de plans.

■ Mémoire d'événements (Event)
Plusieurs effets vidéo qui peuvent être enregistrés dans la mémoire de plans peuvent être enregistrés et lus en continu tandis que l'événement actuel et l'événement suivant sont interpolés pour obtenir une transition en douceur. Un groupe de tels événements est appelé mémoire d'événements. Il est possible d'enregistrer jusqu'à 64 événements dans une mémoire d'événements.

- Si des opérations telles que la lecture sont appliquées à des mémoires d'événements dans un format de système autre que celui qui était en cours au moment de l'enregistrement des mémoires d'événements, ces opérations ne seront pas exécutées correctement.



Il est possible d'enregistrer jusqu'à cent mémoires de plans et cent mémoires d'événements.
Les opérations connexes sont exécutées à l'aide des touches numériques.
Les numéros de page des mémoires peuvent être spécifiés entre 1 et 10.
Les numéros de mémoire respectifs peuvent être spécifiés entre 1 et 10 pour les numéros de page spécifiés.

Sélection des numéros de mémoire

① Appuyer sur la touche [SHOT MEM] ou [EVENT MEM] de la mémoire à sélectionner.

② Appuyer sur la touche [-/+ PAGE].
Le témoin de la touche [-/+ PAGE] s'allume, et le mode permettant de spécifier le numéro de page de mémoire est établi.
La touche numérique de la page actuellement sélectionnée s'allume en ambre.
Les touches numériques correspondant à des numéros de page sur lesquels plusieurs mémoires sont enregistrées s'allument en vert.
Les témoins des touches numériques correspondant à des numéros de page sur lesquels aucune mémoire n'a été enregistrée restent éteints.

③ Appuyer sur la touche numérique (1 à 10) correspondant au numéro de page.
Quand le numéro de page est déterminé, le témoin de la touche [-/+ PAGE] s'éteint, et le mode permettant de spécifier le numéro de mémoire est établi.
Si le numéro de page ne doit pas être changé, appuyer sur la touche [-/+ PAGE] pour éteindre son témoin au lieu d'appuyer sur la touche numérique. Le mode permettant de spécifier le numéro de mémoire est alors établi.

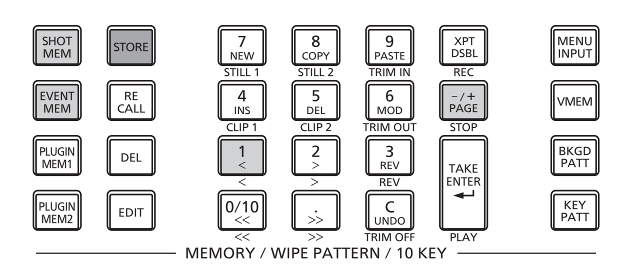
④ Appuyer sur la touche numérique (1 à 10) correspondant au numéro de mémoire.
(Tenir la touche numérique enfoncée pour spécifier un numéro de mémoire en vue d'enregistrer ou d'effacer la mémoire.)

1-10-1. Éléments pouvant être enregistrés et rappelés de la mémoire

Bus applicable	Sélection du matériau	Transition	Motif	Menu
BKGD	● Bus PGM/A ● Bus PST/B	● Quantité de fondu ● Direction du motif	● Motifs BKGD (MIX, WIPE)	● Background ● Color Background
Key	● Bus Key Fill ● Bus Key Source	● Quantité de fondu ● Direction du motif	● Motifs KEY (MIX, WIPE)	● Key ● Chroma Key
PinP1	● Bus PinP1	● PinP1 ON/OFF		● PinP1
PinP2	● Bus PinP2	● PinP2 ON/OFF		● PinP2

1-10-2. Sauvegarde des réglages dans la mémoire (Store)

Les images et les opérations devant être enregistrées peuvent être réglées, puis enregistrées dans les mémoires.



① Utiliser l’appareil pour définir les images ou les opérations devant être stockées en mémoire.

② Appuyer sur la touche [SHOT MEM] ou [EVENT MEM] de la mémoire dans laquelle les images ou les opérations doivent être enregistrées.
Suivant l’opération exécutée en dernier, la touche [STORE], la touche [RECALL] , la touche [DEL] ou la touche [EDIT] s’allume.

③ Sélectionner le bus (BKGD, KEY, PinP1 ou PinP2) à enregistrer dans la mémoire.
À partir du menu Shot Memory (ou du menu Event Memory), sélectionner le menu secondaire Store Select, puis sélectionner “On”.
☞ Se reporter à “1-10-1. Éléments pouvant être enregistrés et rappelés de la mémoire” et “1-10-6. Sélection des bus dont les réglages doivent être enregistrés et/ou lus”.

④ Lors de l’enregistrement de BKGD (ou du bus PGM/A ou PST/B), du bus KEY, du bus PinP1 ou du bus PinP2, décider si l’élément “Sélection du matériau” doit être mémorisé ou non.
À partir du menu Shot Memory (ou du menu Event Memory), sélectionner le menu secondaire XPT Disable, puis sélectionner “Off”.
☞ Se reporter à “1-10-1. Éléments pouvant être enregistrés et rappelés de la mémoire” et “1-10-7. Enregistrement des éléments de sélection de matériaux”.

⑤ Appuyer sur la touche [STORE].
Le témoin de la touche [STORE] s’allume, et les opérations d’autres touches de mémoire — [EVENT MEM] (ou [SHOT MEM]), [PLUGIN MEM1] et [PLUGIN MEM2] — n’ont plus d’effet.

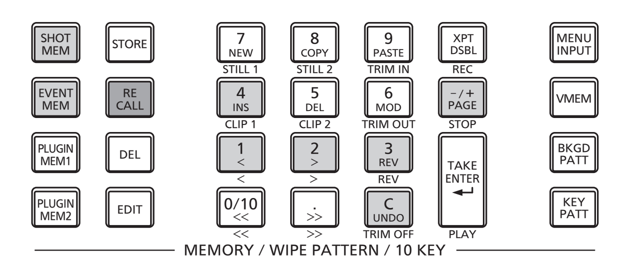
⑥ Appuyer sur la touche −/+ PAGE, puis appuyer sur la touche numérique (1 à 10) correspondant au numéro de page.

⑦ Tenir enfoncée (pendant environ 2 secondes) la touche numérique (1 à 10) correspondant au numéro de la mémoire à enregistrer.
Quand l’enregistrement est terminé, la touche numérique correspondant au numéro de mémoire s’allume en vert.

- Les touches numériques dont les témoins sont allumés en vert contiennent déjà des mémoires. Effacer la mémoire correspondant à la touche numérique concernée avant d’enregistrer la nouvelle mémoire.

⑧ Répéter les étapes ci-dessus pour enregistrer d’autres types de réglages dans les mémoires.

1-10-3. Rappel des opérations sauvegardées en mémoire (Recall)



① Appuyer sur la touche [SHOT MEM] ou [EVENT MEM] de la mémoire dont les opérations doivent être rappelées.
Suivant l’opération exécutée en dernier, la touche [STORE], la touche [RECALL], la touche [DEL] ou la touche [EDIT] s’allume.

② Sélectionner le bus (BKGD, KEY, PinP1 ou PinP2) à rappeler de la mémoire.
À partir du menu Shot Memory (ou du menu Event Memory), sélectionner le menu secondaire Recall Select, puis sélectionner “On”.
☞ Se reporter à “1-10-6. Sélection des bus dont les réglages doivent être enregistrés et/ou lus”.

③ Pour sélectionner les matériaux à partir des touches de points de connexion sur le panneau de commande au lieu des matériaux enregistrés à l’élément “Sélection du matériau”, appuyer sur la touche [XPT DSBL] de manière à allumer son témoin en rouge.
☞ Se reporter à “1-10-1. Éléments pouvant être enregistrés et rappelés de la mémoire”.

④ Appuyer sur la touche [RECALL].
La touche [RECALL] s’allume, et la touche numérique dans laquelle la mémoire est enregistrée s’allume en vert.
Les opérations des autres touches de mémoire — [EVENT MEM] (ou [SHOT MEM]), [PLUGIN MEM1] et [PLUGIN MEM2] — n’ont plus d’effet.

⑤ Appuyer sur la touche [−/+ PAGE], puis appuyer sur la touche numérique (1 à 10) correspondant au numéro de page.

⑥ Appuyer sur la touche numérique (1 à 10) correspondant au numéro de la mémoire dont les opérations doivent être rappelées.

- Dans le cas d’une mémoire de plans, les effets vidéo sont rappelés, et la lecture commence.
Pendant la lecture, la touche numérique correspondant au numéro de mémoire clignote en vert.
- Dans le cas d’une mémoire d’événements, les événements sont rappelés, et la lecture commence.
Pendant la lecture, la touche numérique correspondant au numéro de mémoire clignote en vert.
S’il y a un événement PAUSE, la lecture fait une pause à cet événement, et le numéro de touche correspondant au numéro de mémoire clignote en ambre.
Chaque fois que la touche numérique correspondant au numéro de mémoire est actionnée, la lecture ou la pause est sélectionnée en alternance, et cette sélection est répétée.

⑦ Quand la lecture des effets ou des événements enregistrés dans le numéro de mémoire rappelé commence, la touche [C UNDO] est opérante, et son témoin s’allume. Si cette touche est actionnée pendant la lecture, la lecture est interrompue.

1. Opérations de base

1-10-4. Prévisionnage de mémoire

Les effets vidéo dans la mémoire de plans ou la mémoire d'événements peuvent être sortis vers les signaux de programme après qu'ils ont été vérifiés à l'aide du bus de prévisionnage de mémoire (MEM-PVW).

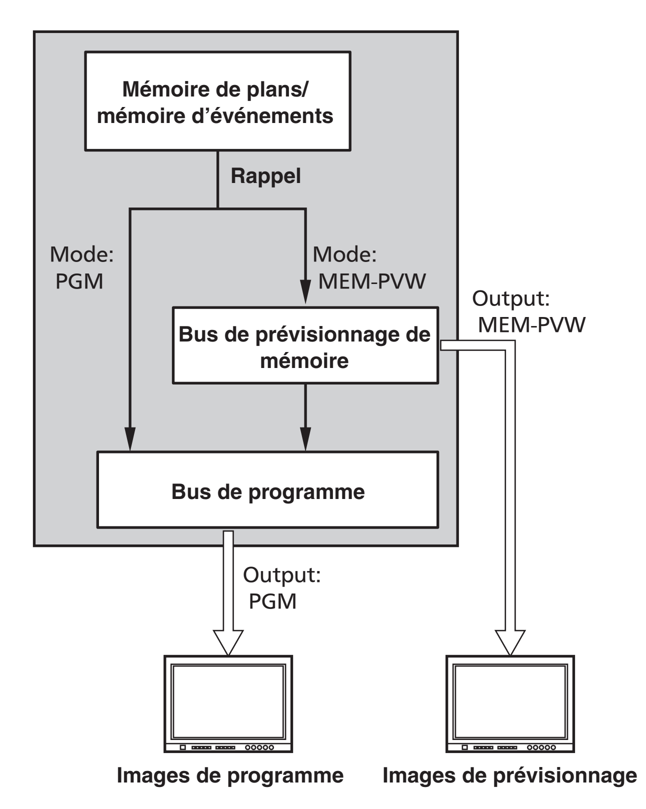
① Appuyer sur la touche [SHOT EVENT] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Shot Memory (ou le menu Event Memory).

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire MEM PVW.



③ Utiliser [F2] à l'option Mode pour sélectionner "MEM-PVW".

PGM	Les effets vidéo sont sortis vers les signaux de programme.
MEM-PVW	Les effets vidéo sont d'abord sortis vers le bus de prévisionnage de mémoire (MEM-PVW) puis sortis vers les signaux de programme.



- La résolution de la sortie des images à partir des mémoires est inférieure à la normale.

Rappel de la mémoire

① Appuyer sur la touche [SHOT MEM] ou [EVENT MEM] de la mémoire dont les effets vidéo doivent être rappelés pour sélectionner cette mémoire.
(Appuyer sur la touche de la mémoire avec les effets vidéo pour la lecture de prévisionnage.)
Suivant l'opération exécutée en dernier, le témoin de la touche [STORE], de la touche [RECALL], de la touche [DEL] ou de la touche [EDIT] s'allume.

② Sélectionner le bus (BKGD, Key, PinP1 ou PinP2) à rappeler à partir de la mémoire.
À partir du menu Shot Memory (ou du menu Event Memory), sélectionner le menu secondaire Recall Select, puis sélectionner "On" ou "Off".
☞ Se reporter à "1-10-6. Sélection des bus dont les réglages doivent être enregistrés et/ou lus".

③ Pour sélectionner les matériaux à partir des touches de points de connexion sur le panneau de commande au lieu des matériaux enregistrés à l'élément "Sélection du matériau", appuyer sur la touche [XPT DSBL] de manière à allumer son témoin en rouge.
☞ Se reporter à "1-10-1. Éléments pouvant être enregistrés et rappelés de la mémoire".

④ Appuyer sur la touche [RECALL].
Le témoin de la touche [RECALL] s'allume, et la touche numérique dans laquelle la mémoire est enregistrée s'allume en vert.
Les opérations d'autres touches de mémoire — [EVENT MEM] (ou [SHOT MEM]), [PLUGIN MEM1] et [PLUGIN MEM2] — n'ont plus d'effet.

⑤ Appuyer sur la touche [-/+ PAGE], puis appuyer sur la touche numérique (1 à 10) correspondant au numéro de page.

Lecture de prévisionnage (sortie vers les signaux de prévisionnage de mémoire)

⑥ Appuyer sur la touche numérique (1 à 10) correspondant au numéro de la mémoire de lecture de prévisionnage.
Les images de prévisionnage sont sorties vers le bus de prévisionnage de mémoire (MEM-PVW).
- Pendant la lecture de prévisionnage, la touche numérique correspondant au numéro de la mémoire clignote en vert.
- S'il y a un événement PAUSE, la lecture de prévisionnage fait une pause à la hauteur de cet événement, et la touche numérique correspondant au numéro de la mémoire clignote en ambre.
  Chaque fois que la touche numérique correspondant au numéro de la mémoire est enfoncée, la lecture de prévisionnage ou la pause est sélectionnée en alternance, et cette sélection est répétée.
- Quand la lecture de prévisionnage est terminée, les témoins de la touche numérique correspondant au numéro de la mémoire et de la touche [TAKE/ENTER] s'allument en ambre.
  Si la touche numérique correspondant au numéro de la mémoire est encore une fois enfoncée, la lecture de prévisionnage reprend.

Sortie de programme (sortie vers les signaux de programme)

⑦ Pour la sortie de programme, appuyer sur la touche [TAKE/ENTER].
- Pendant la sortie, le témoin de la touche [TAKE/ENTER] clignote en vert.
- Dans le cas d’une mémoire d’événements qui contient un événement PAUSE, la sortie fait une pause à cet événement, et le témoin de la touche [TAKE/ENTER] clignote en ambre. Pour continuer la sortie, appuyer sur la touche [TAKE/ENTER]. Chaque fois que la touche [TAKE/ENTER] est enfoncée, la sortie ou la pause est sélectionnée en alternance, et cette sélection est répétée.
- Quand la sortie est terminée, le témoin de la touche [TAKE/ENTER] s’allume en ambre.

⑧ Quand la sortie de programme est démarrée, la touche C UNDO prend effet, et son témoin s’allume.
Si la touche C UNDO est enfoncée pendant la sortie, la lecture est interrompue.

<États d’allumage des touches>

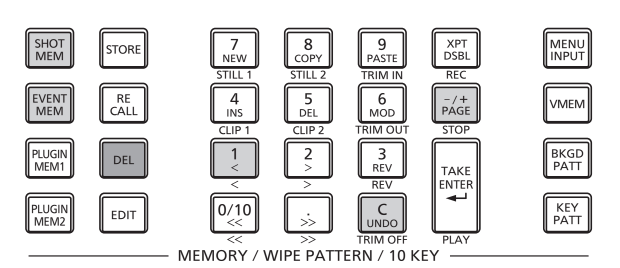
Pendant la lecture de prévisionnage

Touche	Pendant la lecture	Pause	Arrêt
Touche numérique correspondant aux numéros de mémoire	Clignote (en vert)	Clignote (en ambre)	S’allume (en ambre)
TAKE ENTER ↵ PLAY	—	—	S’allume (en ambre)
C UNDO TRIM OFF	—	—	—

Pendant la sortie de programme

Touche	Pendant la sortie	Pause	Arrêt
Touche numérique correspondant aux numéros de mémoire	Clignote (en vert)	Clignote (en ambre)	S’allume (en ambre)
TAKE ENTER ↵ PLAY	Clignote (en vert)	Clignote (en ambre)	S’allume (en ambre)
C UNDO TRIM OFF	S’allume (en ambre)	—	—

1-10-5. Effacement des opérations sauvegardées en mémoire (Delete)



① Appuyer sur la touche [SHOT MEM] ou [EVENT MEM] de la mémoire dont les opérations doivent être effacées pour sélectionner cette mémoire.
La touche sélectionnée s’allume en ambre.
Suivant l’opération exécutée en dernier, la touche [STORE], la touche [RECALL], la touche [DEL] ou la touche [EDIT] s’allume.

② Appuyer sur la touche [DEL].
La touche [DEL] s’allume en rouge.
La touche numérique contenant les opérations mémorisées s’allume en vert.
- Pour changer un numéro de page, appuyer sur la touche −/+ PAGE, puis appuyer sur la touche numérique (1 à 10) correspondant au numéro de page.
Ensuite, appuyer sur la touche numérique (1 à 10) correspondant au numéro de la mémoire dont les opérations doivent être effacées.

③ Tenir enfoncée (pendant environ 2 secondes) la touche numérique (1 à 10) correspondant au numéro de la mémoire dont les opérations doivent être effacées.
La touche numérique enfoncée s’éteint.

④ Dès que les opérations mémorisées sont effacées, la touche C UNDO peut être utilisée et elle s’allume.
- Si la touche est enfoncée pendant que le témoin de la touche C UNDO est allumé et que la touche est opérante, l’opération exécutée en dernier est annulée.

1-10-6. Sélection des bus dont les réglages doivent être enregistrés et/ou lus

Sélection des bus pour enregistrer des mémoires

Sélectionner le bus à utiliser pour enregistrer des mémoires de plans et des mémoires d'événements.

① Appuyer sur la touche [SHOT EVENT] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Shot Memory (ou le menu Event Memory).

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Store Select.



③ Utiliser [F2] pour régler l'option BKGD, [F3] pour régler l'option Key, [F4] pour régler l'option PinP1, et [F5] pour régler l'option PinP2.

On	Les réglages de bus sont enregistrés dans les mémoires.
Off	Les réglages de bus ne sont pas enregistrés dans les mémoires.

Sélection des bus pour la lecture des réglages en mémoire

Sélectionner le bus pour lire des réglages de mémoire de plans ou de mémoire d'événements.
Quand la mémoire est lue, les réglages du bus enregistré sont lus.

① Appuyer sur la touche [SHOT EVENT] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Shot Memory (ou le menu Event Memory).

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Recall Select.



③ Utiliser [F2] pour régler l'option BKGD, [F3] pour régler l'option Key, [F4] pour régler l'option PinP1, et [F5] pour régler l'option PinP2.

On	Les réglages de bus sont lus quand la mémoire est lue. **Cependant, ils ne sont pas lus s'ils n'ont pas été enregistrés dans la mémoire.**
Off	Les réglages de bus ne sont pas lus quand la mémoire est lue.

- Si la touche [SHOT EVENT] est enfoncée, le menu Shot Memory (ou le menu Event Memory) apparaît sur l'écran intégré, et les informations sur les mémoires enregistrées apparaissent dans la zone d'état de l'écran intégré.
  Cependant, les informations ne sont pas affichées si le témoin de la touche [EDIT] est allumé.

<Exemple d'affichage d'information de mémoire>
Page: 1 (1 à 10)

No.	Name	EVENT	BKGD		Key		PinP1		PinP2	
			SEL	XPT	SEL	XPT	SEL	XPT	SEL	XPT
1-1	SHOT001	1	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL
1-2	SHOT002	1	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL
1-3	SHOT003	1	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL
1-4	SHOT004	1	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL
1-5	SHOT005	1	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL
1-6	SHOT006	1	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL
1-7	SHOT007	1	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL	On	DSBL
1-8										
1-9										
1-10										

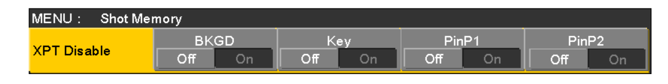
1-10-7. Enregistrement des éléments de sélection de matériaux

Décider si les éléments “Sélection du matériau” des bus doivent être enregistrés ou non.

☞ Se reporter à “1-10-1. Éléments pouvant être enregistrés et rappelés de la mémoire”.

① Appuyer sur la touche [SHOT EVENT] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Shot Memory (ou le menu Event Memory).

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire XPT Disable.



③ Utiliser [F2] pour régler l’option BKGD, [F3] pour régler l’option Key, [F4] pour régler l’option PinP1, et [F5] pour régler l’option PinP2.

Off	Les éléments “Sélection du matériau” ne sont pas enregistrés dans la mémoire.
On	Les éléments “Sélection du matériau” sont enregistrés dans la mémoire.

- Quand la touche [XPT DSBL] est enfoncée, son témoin s’allume en rouge.
  Les matériaux des éléments “Sélection du matériau” enregistrés dans les bus sont annulés.

1-10-8. Réglage du fondu d’effet (mémoire de plans)

La commutation de l’image actuelle vers une image ou une opération sauvegardée dans la mémoire de plans peut s’effectuer en douceur.

① Appuyer sur la touche [SHOT EVENT] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Shot Memory.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Path.



③ Utiliser [F2] à l’option Effect pour définir l’effet à utiliser lors de la commutation des images.

Dissolve	Les images sont commutées selon l’effet de fondu enchaîné.
Cut	Les images sont commutées par une transition franche.

- La durée de l’effet de fondu enchaîné peut être réglée au menu secondaire Effect Dissolve, qui est sélectionné à partir du menu Time.

④ Utiliser [F3] à l’option PinP Bus pour régler la transition de bus PinP.

Dissolve	Les images du bus¬ PinP sont commutées selon l’effet de fondu enchaîné.
Cut	Les images du bus PinP sont commutées par une transition franche.

⑤ Utiliser [F4] à l’option Hue Path pour sélectionner l’effet devant être utilisé pour commuter les couleurs.
Les couleurs suivantes sont affectées par Hue.

- Couleurs du fond coloré
- Couleurs des bordures
- Couleurs des bords
- Couleurs du matte de remplissage

Short	La teinte des couleurs est réduite sur le vecteurscope.
Long	La teinte des couleurs est accentuée sur le vecteurscope.
CW	La teinte est modifiée dans le sens horaire sur le vecteurscope.
CCW	La teinte est modifiée dans le sens antihoraire sur le vecteurscope.

- Les touches numériques enfoncées clignotent en vert pendant le déroulement de la commutation d’opération.
- Quand la commutation d’opération est terminée, la touche numérique enfoncée s’allume en ambre.
- Si l’option Effect est changée de “Dissolve” en “Cut” pendant la commutation de l’opération, l’effet de fondu enchaîné est interrompu, et les images sont commutées instantanément en images de la mémoire de plans sélectionnée.
- Si l’option PinP Bus est changée de “Dissolve” en “Cut” pendant la commutation de l’opération, l’effet de fondu enchaîné est interrompu, et les images PinP sont commutées instantanément en images PinP de la mémoire de plans sélectionnée.
- Pendant la commutation d’opération, le levier de fondu n’a aucun effet.
- Pendant la commutation d’opération, d’autres opérations mémorisées ne peuvent pas être rappelées.
- Quand des transitions PinP1/2 sont effectuées, le procédé de commutation n’est pas sauvegardé en mémoire.

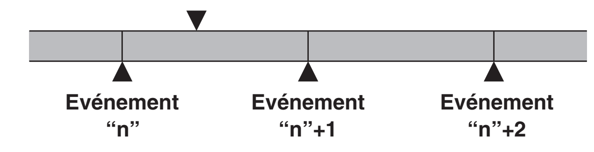
1-10-9. Montage des lignes de temps pour la mémoire d'événements

L'insertion ou la modification des événements peuvent être corrigées sur les lignes de temps.

■ Ligne de temps
Une ligne de temps est une succession d'événements dans les mémoires d'événements qui ont été mis bout à bout sur l'axe de temps.

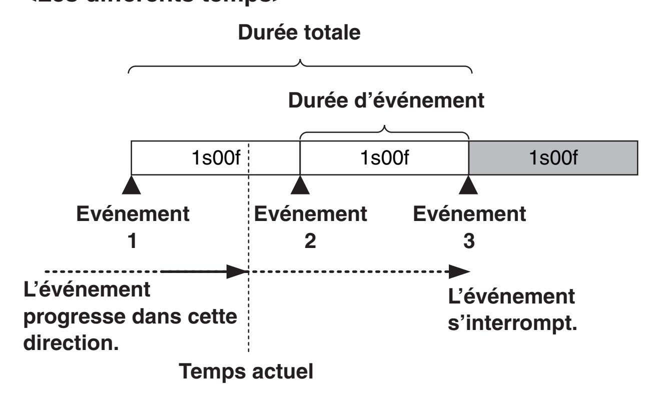
■ Points d'événement et points de montage
Sur une ligne de temps, la position sur laquelle un événement a été enregistré est appelée point d'événement, et l'événement en cours de montage est la mémoire d'événements actuelle.
S'il y a un point de montage entre deux points d'événement, le point d'événement situé avant le point de montage sert de mémoire d'événements actuelle.
(Evénement "n" sur la figure ci-dessous)

<Points d'événement et points de montage>



■ Durée d'événement et durée totale
La longueur de temps jusqu'à l'événement suivant est appelée durée d'événement.
Le total de toutes les durées d'événement est appelé durée totale.
Le point présent dans le temps sur la ligne de temps est appelé temps actuel.

<Les différents temps>

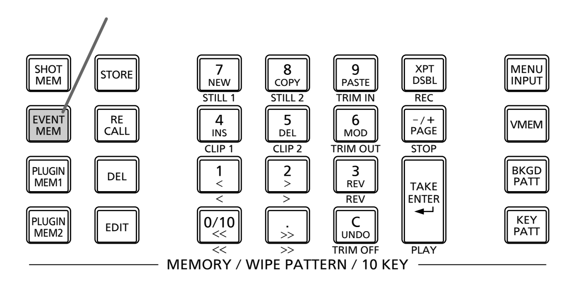


Flux du montage de la ligne de temps

■ Modification de mémoires d'événements enregistrées

① Appuyer sur la touche [EVENT MEM] de manière à allumer son témoin.

Touche [EVENT MEM]



② Appuyer sur la touche [RECALL] de manière à allumer son témoin, et utiliser la touche [−/+ PAGE] et les touches numériques (1 à 10) pour sélectionner la mémoire d'événements à modifier.
☞ Se reporter à "1-10-3. Rappel des opérations sauvegardées en mémoire (Recall)".

③ Appuyer sur la touche [EDIT] pour établir le mode de montage. (À ce point, la ligne de temps de la mémoire d'événements sélectionnée est copiée dans la zone de travail.)
La ligne de temps apparaît sur l'écran intégré, et des événements peuvent être insérés ou modifiés.

④ Éditer la ligne de temps, et vérifier ce qui a été édité.
☞ Se reporter aux opérations décrites plus loin.

⑤ Enregistrer la mémoire d'événements qui a été modifiée.
☞ Se reporter à "1-10-2. Sauvegarde des réglages dans la mémoire (Store)".

■ Création d'une nouvelle ligne de temps

Quand cette opération est exécutée, la ligne de temps se trouvant dans la zone de travail est effacée.
Si nécessaire, l'enregistrer dans la mémoire d'événements.

① Appuyer sur la touche [EVENT MEM] de manière à allumer son témoin.

② Appuyer sur la touche [EDIT] de manière à allumer son témoin, puis appuyer sur [7 NEW].

③ Créer la nouvelle ligne de temps.
☞ Se reporter aux opérations décrites plus loin.

④ Enregistrer la mémoire d'événements qui vient d'être créée.
☞ Se reporter à "1-10-2. Sauvegarde des réglages dans la mémoire (Store)".

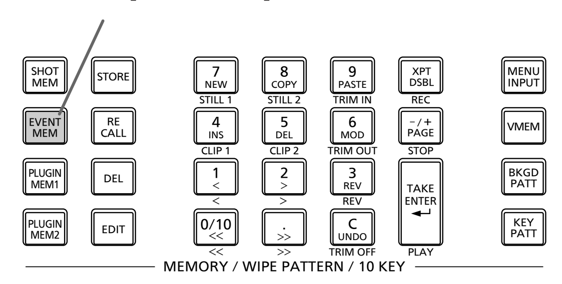
La ligne de temps est éditée dans la zone de travail.
Quand le montage est terminé, ne pas oublier d'enregistrer ce qui a été édité.

Réglage de la méthode de lecture

■ Réglage du mode de lecture

① Appuyer sur la touche [EVENT MEM] de manière à allumer son témoin.

Touche [EVENT MEM]



② Appuyer sur la touche [EDIT] pour passer en mode de montage.

③ Appuyer sur la touche [SHOT EVENT] pour afficher le menu Event Memory.

④ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Run.



⑤ Utiliser [F2] à l'option Run Mode pour sélectionner le mode de lecture.

Repeat	Pendant la lecture normale, la lecture s'arrête au dernier événement, et si la touche [TAKE ENTER] est alors enfoncée, les images sont lues dans la même direction. Pendant la lecture vers l'arrière✻, la lecture s'arrête au premier événement, et si la touche [TAKE ENTER] est alors enfoncée, les images sont lues dans la même direction.
Loop	Pendant la lecture normale, la lecture passe instantanément du dernier événement au premier événement, et ce qui a été lu est répété. Pendant la lecture vers l'arrière✻, la lecture passe instantanément du premier événement au dernier événement, et ce qui a été lu est répété.

✻: Cette fonction peut être activée sur n'importe quel modèle dont la version de système est V2.00.00 ou au-dessus.
La lecture vers l'arrière ne peut pas être utilisée sur un modèle avec une version de système inférieure à V2.00.00.

■ Réglage du mode d'affichage

① Appuyer sur la touche [SHOT EVENT] pour afficher le menu Event Memory.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Timeline.

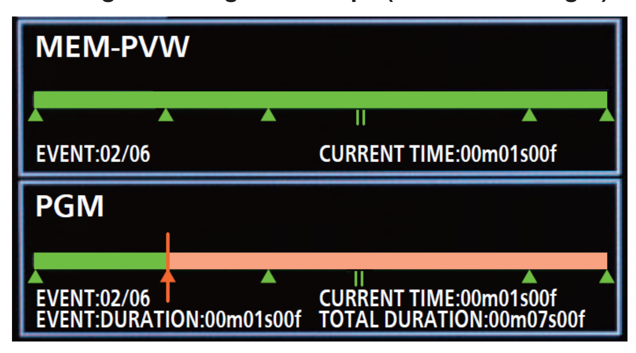


③ Utiliser [F2] à l'option View pour sélectionner le mode d'affichage de la ligne de temps.

Normal	La ligne de temps affichée occupe la moitié de la largeur de l'écran intégré.
Wide	La ligne de temps affichée occupe tout l'écran intégré (toute la largeur de l'écran).

1. Opérations de base

<Affichages de la ligne de temps (sur l’écran intégré)>



Un “△” vert en dessous de la ligne de temps indique un point d’événement.

Un “II” vert indique qu’une “PAUSE” a été définie pour un point d’événement.

Si un point de montage se trouve au-dessus d’un point d’événement, “△” ou “II” pour le point d’événement apparaît en ambre.

Si “CLIP” (Clip1, Clip2) a été enregistré dans un événement, “▶” apparaît au-dessus du point d’événement.

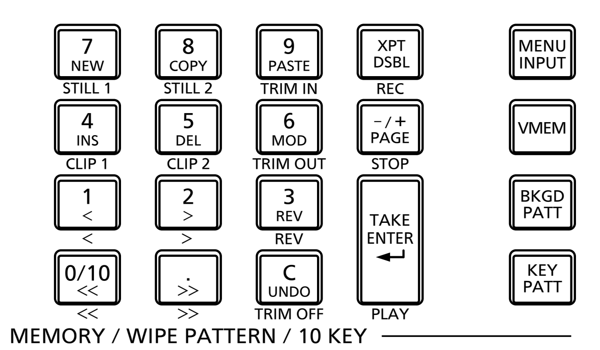
De la même manière, si “GPI-Out” (GPI-O1 à GPI-O19) a été enregistré dans un événement, “⚡” apparaît au-dessus du point d’événement.

L’axe de la ligne de temps est représenté en vert à partir de l’événement de départ jusqu’à l’événement de fin.

Pendant la lecture, la partie entre le début et la position actuelle est indiquée en rouge.

De la même manière, pendant la lecture vers l’arrière, la partie entre la fin et la position actuelle est indiquée en rouge.

■ Utilisation des touches numériques



7 NEW / STILL 1	Création d’une nouvelle ligne de temps.
8 COPY / STILL 2	Copie d’événements. Un événement n’est pas copié s’il n’y a pas de point de montage sur l’événement.
9 PASTE / TRIM IN	Collage des événements copiés. Si le point de montage est un point d’événement, l’événement est inséré après le point d’événement. Si le point de montage se trouve à n’importe quelle position intermédiaire dans un événement, l’événement est inséré au point de montage.
4 INS / CLIP 1	Insertion d’événements. Si le point de montage est un point d’événement, l’événement copié est inséré après le point d’événement. Si le point de montage se trouve à n’importe position au milieu d’un événement, l’événement est inséré au point de montage.
5 DEL / CLIP 2	Effacement d’événements.
6 MOD / TRIM OUT	Modification d’événements. Cette touche est inopérante si le point de montage ne se trouve pas sur le point d’événement.
0/10 << / <<	Déplacement vers le point d’événement de départ.
. >> / >>	Déplacement vers le point d’événement de fin.
2 > / >	Déplacement vers le point d’événement suivant.
1 < / <	Déplacement vers le point d’événement précédent.
3 REV / REV	Inversion du sens de lecture (les numéros d’événement sont placés dans l’ordre inverse).
C UNDO / TRIM OFF	Annulation de l’opération de montage de l’événement. Quand la touche est enfoncée, l’opération exécutée en dernier est annulée.
TAKE ENTER / PLAY	Lecture des événements. Quand cette touche est opérante, son témoin est allumé en ambre. Chaque fois qu’elle est enfoncée, l’opération est commutée entre la lecture et la pause. Pendant la lecture, son témoin clignote en vert; pendant la pause, il clignote en ambre.

1. Opérations de base

Insertion d'événements (Insert)

L'état de réglage actuel peut être inséré en tant qu'événement après la mémoire d'événements actuelle.
Quand un événement est inséré, les numéros des événements situés après la mémoire d'événements actuelle sont tous augmentés d'une unité.

① Utiliser [0/10 <<], [1 <], [2 >] et [. >>] pour sélectionner le point d'événement (mémoire d'événements actuelle) qui doit être inséré.
Pour insérer l'événement au milieu d'un événement, lire l'événement jusqu'à l'endroit où l'événement doit être inséré, et arrêter le point de montage.

② Utiliser le panneau, et créer l'événement.

③ Appuyer sur [4 INS] pour insérer l'événement créé.
Pour annuler l'insertion d'événement, appuyer sur la touche [C UNDO].

- Quand le nombre d'événements sur la ligne de temps atteint 64, plus aucun événement ne peut être inséré.
- Si le point de montage se trouve sur un point d'événement, l'événement nouvellement créé est inséré avec la même durée que la mémoire d'événements actuelle.
- Si le point de montage se trouve entre deux points d'événement, la mémoire d'événements actuelle est divisée à la position du point de montage, et l'événement nouvellement créé est inséré.

Modification d'événements (Modify)

Des événements déjà enregistrés peuvent être modifiés.

① Utiliser [0/10 <<], [1 <], [2 >] et [. >>] pour sélectionner le point d'événement de l'événement à modifier.

② Utiliser le panneau, et modifier l'événement.

③ Appuyer sur [6 MOD] pour entrer ce qui a été modifié.
Pour annuler la modification de l'événement, appuyer sur la touche [C UNDO].

Copie d'événements (Copy)

Des événements déjà enregistrés peuvent être copiés.

① Utiliser [0/10 <<], [1 <], [2 >] et [. >>] pour sélectionner le point d'événement de l'événement à copier.

② Appuyer sur [8 COPY] pour copier l'événement.

Collage d'événements (Paste)

Des événements copiés peuvent être collés.

① Utiliser [0/10 <<], [1 <], [2 >] et [. >>] pour sélectionner le point d'événement où l'événement copié doit être inséré.
Pour insérer l'événement copié entre un point d'événement et un autre, lire l'événement jusqu'à l'endroit où l'événement copié doit être inséré, et arrêter la lecture.

② Appuyer sur [9 PASTE] pour coller l'événement copié.
Pour annuler le collage d'événement, appuyer sur la touche [C UNDO].

- Quand le nombre d'événements sur la ligne de temps atteint 64, plus aucun événement ne peut être inséré.
- Si le point de montage se trouve sur un point d'événement, l'événement copié est inséré avec la même durée que la mémoire d'événements actuelle.
- Si le point de montage se trouve entre deux points d'événement, la mémoire d'événements actuelle est divisée à la position du point de montage, et l'événement copié est inséré.

Effacement d'événements (Delete)

Des événements déjà enregistrés peuvent être effacés.

① Utiliser [0/10 <<], [1 <], [2 >] et [. >>] pour sélectionner le point d'événement de l'événement à effacer.

② Appuyer sur [5 DEL] pour effacer l'événement.
Pour annuler l'effacement d'événement, appuyer sur la touche [C UNDO].

- Même si le point de montage se trouve en plein milieu d'un événement, la mémoire d'événements actuelle est effacée.

Annulation de montage (Undo)

Quand la touche [C UNDO] est enfoncée, l'opération exécutée en dernier est annulée.

Pose d'événements à partir des menus

■ Enregistrement de repères

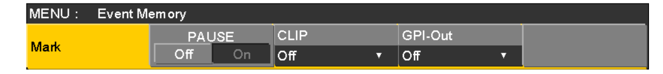
Il est possible d'enregistrer des repères et d'insérer des événements à des points d'événement.

- Pause
- Lecture de séquence vidéo
- Sortie GPI-Out

① Utiliser [0/10 ≪], [1 <], [2 >] et [. >>] pour sélectionner l'événement où le repère doit être enregistré ou l'événement inséré.

② Appuyer sur la touche [SHOT EVENT] pour afficher le menu Event Memory.

③ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Mark.



④ Utiliser [F2] (option PAUSE), [F3] (option CLIP) ou [F4] (option GPI-Out) pour sélectionner l'option.

PAUSE	Quand "On" est sélectionné et que le repère est enregistré au point d'événement, la lecture fait une pause à la position du repère pendant la lecture de l'événement. "||" apparaît au-dessus de la ligne de temps.
CLIP	Quand "Clip1" ou "Clip2" est sélectionné et que le repère est enregistré au point d'événement, la séquence vidéo est lue à la position du repère pendant la lecture de l'événement. "▶" apparaît au-dessus de la ligne de temps.
GPI-Out	Quand un port de sortie GPI est sélectionné entre "GPI-O1" et "GPI-O19" et que le repère est enregistré au point d'événement, des signaux d'impulsion sont sortis au port GPI Output à la position du repère pendant la lecture de l'événement. "⚡" apparaît au-dessus de la ligne de temps. ● Au menu Config → menu secondaire GPI-Out Port 1/5 à menu secondaire GPI-Out Port 5/5 → option Assign, vérifier que le port de sortie GPI est bien réglé sur "Event MEM".

⑤ Appuyer sur [6 MOD] pour enregistrer le repère.
De plus, appuyer sur [4 INS] pour insérer l'événement.
Pour annuler l'enregistrement du repère ou l'insertion de l'événement, appuyer sur la touche [C UNDO].

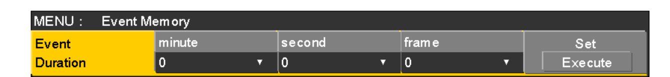
■ Réglage de durée d'un événement

Il est possible de définir la longueur des événements.

① Utiliser [0/10 ≪], [1 <], [2 >] et [. >>] pour sélectionner l'événement à modifier.

② Appuyer sur la touche [SHOT EVENT] pour afficher le menu Event Memory.

③ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Event Duration.



④ Utiliser [F2] (option minute: nombre de minutes), [F3] (option second: nombre de secondes) et [F4] (option Frame: nombre d'images complètes) pour définir la longueur de l'événement.

⑤ Appuyer sur [F5] pour entrer la durée.
Pour annuler ce qui a été modifié, appuyer sur la touche [C UNDO].

■ Réglage de la durée totale

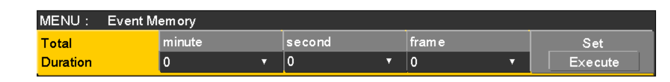
La longueur totale de tous les événements du début à la fin peut être définie. Quand la durée totale est modifiée, la durée de chaque événement contenu dans les mémoires d'événements est recalculée proportionnellement avant le changement.
Cependant, la durée la plus courte d'un événement ne peut pas être inférieure à une image complète.

① Appuyer sur la touche [EVENT MEM] de manière à allumer son témoin.

② Appuyer sur la touche [RECALL] de manière à allumer son témoin, et utiliser la touche [-/+ PAGE] et les touches numériques (1 à 10) pour sélectionner la mémoire d'événements à modifier.
☞ Se reporter à "1-10-3. Rappel des opérations sauvegardées en mémoire (Recall)".

③ Appuyer sur la touche [SHOT EVENT] pour afficher le menu secondaire Event Memory.

④ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Total Duration.



⑤ Utiliser [F2] (option minute: nombre de minutes), [F3] (option second: nombre de secondes) et [F4] (option Frame: nombre d'images complètes) pour définir la longueur de l'événement.

⑥ Appuyer sur [F5] pour entrer la durée.

- Si la durée totale ne peut plus contenir de nouveaux événements, du fait qu'elle contient déjà beaucoup d'événements et qu'elle a subi beaucoup de changements, le nombre d'images complètes est ajusté d'office.

■ Réglage de l'effet de commutation d'événement (Path)

La commutation d'un événement à un autre (commutation de bus) peut être effectuée en douceur.

① Appuyer sur la touche [SHOT EVENT] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Event Memory.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Path.



③ Utiliser [F2] à l'option Effect pour définir l'effet à utiliser lors de la commutation des images.

Dissolve	Les images sont commutées selon l'effet de fondu enchaîné.
Cut	Les images sont commutées par une transition franche.

- La durée de l'effet de fondu enchaîné est posée au menu secondaire Effect Dissolve, qui est sélectionné au menu Time.

④ Utiliser [F3] à l'option PinP Bus pour régler la transition de bus PinP.

Dissolve	Les images du bus PinP sont commutées selon l'effet de fondu enchaîné.
Cut	Les images du bus PinP sont commutées par une transition franche.

⑤ Utiliser [F4] à l'option Trans Path pour sélectionner le chemin à utiliser pour la commutation des images.
Les transitions suivantes sont ciblées.

- Largeur des bordures
- Effet soft des bordures
- Couleurs des bordures
- Positions des images
- Valeurs de rognage

Linear	La commutation d'une image à une autre est interpolée linéairement.
Step	Les paramètres sont mis à jour quand les événements sont passés.

⑥ Utiliser [F5] à l'option Hue Path pour sélectionner l'effet pour la commutation des couleurs.
Les teintes suivantes sont ciblées.

- Couleurs du fond coloré
- Couleurs des bordures
- Couleurs des bords
- Couleurs du matte de remplissage

Short	La teinte des couleurs est réduite sur le vecteurscope.
Long	La teinte des couleurs est accentuée sur le vecteurscope.
CW	La teinte est modifiée dans le sens horaire sur le vecteurscope.
CCW	La teinte est modifiée dans le sens antihoraire sur le vecteurscope.
Step	Les changements de couleur sont mis à jour quand un événement est dépassé.

1-10-10. Enregistrement des mémoires (Register)

Les mémoires de plans et les mémoires d'événements peuvent être enregistrées. Les informations sur les mémoires sont affichées dans la zone d'état de l'écran intégré, et les noms peuvent être changés ou copiés.

① Appuyer sur la touche [SHOT EVENT] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Shot Memory (ou le menu Event Memory).
Les informations sur les mémoires sont désormais affichées dans la zone d'état de l'écran intégré.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Register.



Changement des noms des mémoires

Les noms (jusqu'à 16 caractères) des mémoires peuvent être changés.

① Sur le menu secondaire Register, utiliser [F2] à l'option Page pour sélectionner le numéro de page des mémoires enregistrées.

② Utiliser [F3] à l'option No. pour sélectionner le numéro de mémoire.

③ Utiliser [F4] pour afficher l'écran du clavier.

④ Utiliser [F1] à [F3] pour saisir le nom, puis appuyer sur [F4].
Pour annuler le nom qui a été saisi et fermer l'écran du clavier, appuyer sur [F5].
☞ Se reporter à "2-2-2. Utilisation de l'écran du clavier" (Mode d'emploi <Les bases>).

Copie de mémoires

Les mémoires peuvent être copiées.
Pour enregistrer une mémoire copiée, sélectionner un numéro qui n'a pas été attribué à une autre mémoire.

① Sur le menu secondaire Register, utiliser [F2] à l'option Page pour sélectionner le numéro de page des mémoires enregistrées.

② Utiliser [F3] à l'option No. pour sélectionner le numéro de mémoire.

③ Utiliser [F5] pour sélectionner le numéro de la mémoire sur laquelle la mémoire sera copiée, et appuyer sur [F5].

1-11. Mémoires vidéo

Cet appareil peut être utilisé pour mémoriser des mémoires d'images fixes (Still) et des mémoires d'images en mouvement (Clip), avec deux canaux pour chaque type de mémoire.

- Des images avec des signaux d'incrustation peuvent être mémorisées dans les mémoires vidéo (images fixes et images en mouvement).
- Des images comprenant jusqu'à 600 images complètes (20 secondes au format 59.94i) par canal peuvent être mémorisées dans les mémoires d'images en mouvement en mode standard, et des images comprenant jusqu'à 300 images complètes (10 secondes au format 59.94i) peuvent être mémorisées en mode qualité d'image élevée.
- La taille des images (nombre de secondes) pouvant être mémorisées dépend du format du système (fréquence d'images complètes).
- Les données des mémoires vidéo peuvent être mémorisées sur et lues à partir de cartes mémoire.

❊ Les opérations pouvant être exécutées diffèrent suivant si la version de système du modèle est V2.00.00 ou au-dessus, ou si elle est inférieure à V2.00.00.

● Modèles dont la version de système est inférieure à V2.00.00

Utilisation des mémoires vidéo		État actuel					
		Clip1			Clip2		
		Enregistrement	Lecture	Arrêt	Enregistrement	Lecture	Arrêt
Still1	Enregistrement	—	—	✔	—	—	✔
Still2	Enregistrement	—	—	✔	—	—	✔
Clip1	Enregistrement				—	—	✔
	Lecture				—	—	✔
	Arrêt				✔	✔	✔
Clip2	Enregistrement	—	—	✔			
	Lecture	—	—	✔			
	Arrêt	✔	✔	✔			

✔: Valide
—: Non valide

● Modèles dont la version de système est V2.00.00 ou au-dessus

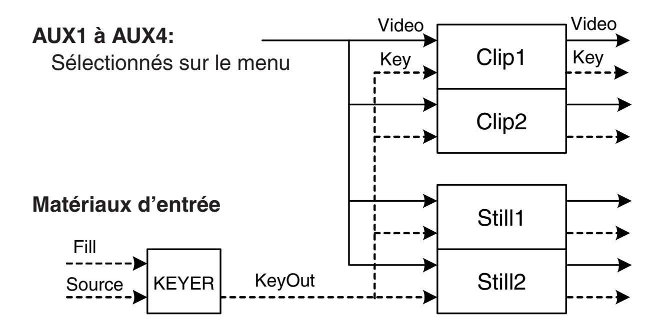
Utilisation des mémoires vidéo		État actuel					
		Clip1			Clip2		
		Enregistrement	Lecture	Arrêt	Enregistrement	Lecture	Arrêt
Still1	Enregistrement	—	✔	✔	—	✔	✔
Still2	Enregistrement	—	✔	✔	—	✔	✔
Clip1	Enregistrement				—	✔	✔
	Lecture				✔	✔	✔
	Arrêt				✔	✔	✔
Clip2	Enregistrement	—	✔	✔			
	Lecture	✔	✔	✔			
	Arrêt	✔	✔	✔			

✔: Valide
—: Non valide

■ Entrée/sortie de mémoire vidéo

Les matériaux d'entrée d'image peuvent être sélectionnés à partir des signaux de sortie des bus AUX (AUX1 à AUX4). Les matériaux d'incrustation peuvent être entrés à partir des signaux de sortie KeyOut.

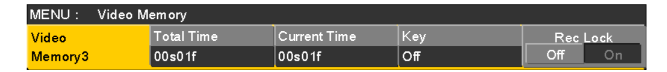
<Systèmes d'images des mémoires vidéo>



1-11-1. Enregistrement d'images fixes (Still)

① Appuyer sur la touche [VMEM SD Card] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Video Memory.

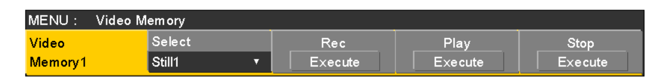
② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Video Memory3.



③ Utiliser [F5] à l'option Rec Lock pour sélectionner "Off".

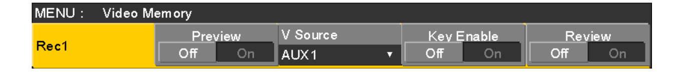
- Si l'appareil est mis sous tension après avoir été mis hors tension, le réglage de l'option Rec Lock revient à "On".

④ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Video Memory1.



⑤ Utiliser [F2] à l'option Select pour sélectionner "Still1" ou "Still2".

⑥ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Rec1.



⑦ Utiliser [F2] à l'option Preview pour faire apparaître les images sur l'écran intégré.

On	L'image apparaissant sur l'écran intégré est commutée de force en image à enregistrer (AUX1 à AUX4 sélectionné à l'option V Source) au lieu du matériau sélectionné par le bus DISP.
Off	La source d'image sélectionnée par le bus DISP est affichée en tant que prévisionnage.

⑧ Utiliser [F3] à l'option V Source pour régler l'image devant être enregistrée dans la mémoire vidéo.

AUX1 à AUX4	Les signaux de sortie des bus AUX (AUX1 à AUX4) sont enregistrés en tant que matériaux.

⑨ Utiliser [F5] à l'option Review pour régler l'affichage de vérification.

On	Après que les images ont été enregistrées, les images de la mémoire vidéo enregistrée dans le bus AUX sont affichées (pendant environ 2 secondes). Les images suivantes peuvent être enregistrées même pendant l'affichage de vérification.
Off	L'affichage de vérification n'est pas montré.

⑩ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Video Memory1.

MENU : Video Memory				
Video Memory1	Select	Rec	Play	Stop
	Still1	Execute	Execute	Execute

⑪ Dès que [F3] (Rec) est enfoncé, les images fixes sont enregistrées.*

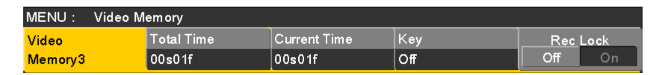
*: Cette fonction peut être activée sur n'importe quel modèle dont la version de système est V2.00.00 ou au-dessus.
Ces opérations ne peuvent pas être utilisées sur un modèle avec une version de système inférieure à V2.00.00.

- Si la touche [VMEM] située à droite des touches numériques est enfoncée et que le mode de fonctionnement de la mémoire vidéo a été établi, le fonctionnement de cette touche est lié à la touche [XPT/DSBL] parmi les touches numériques.
- Quand l'enregistrement des images fixes est terminé, les miniatures des images fixes s'affichent sur l'écran de miniatures.

1-11-2. Enregistrement d'images en mouvement (Clip)

① Appuyer sur la touche VMEM SD Card de manière à allumer son témoin et afficher le menu Video Memory.

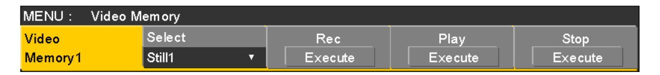
② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Video Memory3.



③ Utiliser [F5] à l'option Rec Lock pour sélectionner "Off".

- Si l'appareil est mis sous tension après avoir été mis hors tension, le réglage de l'option Rec Lock revient à "On".

④ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Video Memory1.



⑤ Utiliser [F2] à l'option Select pour sélectionner "Clip1" ou "Clip2".

⑥ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Rec1.



⑦ Utiliser [F2] à l'option Preview pour faire apparaître les images sur l'écran intégré.

On	L'image apparaissant sur l'écran intégré est commutée de force en image à enregistrer (AUX1 à AUX4 sélectionné à l'option V Source) au lieu du matériau sélectionné par le bus DISP.
Off	La source d'image sélectionnée par le bus DISP est affichée en tant que prévisionnage.

⑧ Utiliser [F3] à l'option V Source pour régler l'image devant être enregistrée dans la mémoire vidéo.

AUX1 à AUX4	Les signaux de sortie des bus AUX (AUX1 à AUX4) sont enregistrés en tant que matériaux.

⑨ Utiliser [F5] à l'option Review pour régler l'affichage de vérification.

On	Après que les images ont été enregistrées, les images de la mémoire vidéo enregistrée dans le bus AUX sont affichées (pendant environ 2 secondes).
Off	L'affichage de vérification n'est pas montré.

⑩ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Rec2.



⑪ Utiliser [F2] à l'option Loop pour sélectionner le réglage de répétition de l'enregistrement.

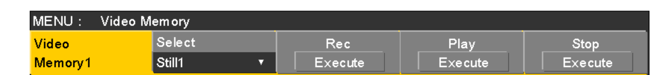
On	L'enregistrement des images continue jusqu'à ce que l'opération soit interrompue. Si l'une ou l'autre des opérations suivantes est exécutée pendant que l'enregistrement est en cours, les images sont enregistrées jusqu'à la dernière image complète, après laquelle l'enregistrement s'arrête. ● Quand "Off" est sélectionné à l'option Loop. ● Quand [Stop] ([F5] du menu secondaire Video Memory) est enfoncé.
Off	Des images sont enregistrées jusqu'au temps d'enregistrement maximum (défini à l'option Limit), après quoi l'enregistrement s'arrête automatiquement.

⑫ Utiliser [F3] à l'option Quality pour régler la qualité des images à enregistrer.

Standard	Qualité d'image standard Maximum 600 images complètes (20 secondes au format 59.94i)
High	Qualité d'image élevée Maximum 300 images complètes (10 secondes au format 59.94i)

⑬ Utiliser [F4] à l'option Limit pour poser le temps d'enregistrement maximum.

⑭ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Video Memory1.



⑮ Dès que [F3] (Rec) est enfoncé, l'enregistrement des images en mouvement commence.

⑯ Quand [F5] (Stop) est enfoncé, l'enregistrement des images en mouvement s'arrête.✻

✻: Cette fonction peut être activée sur n'importe quel modèle dont la version de système est V2.00.00 ou au-dessus.
Ces opérations ne peuvent pas être utilisées sur un modèle avec une version de système inférieure à V2.00.00.

- Si la touche [VMEM] située à droite des touches numériques est enfoncée et que le mode de fonctionnement de la mémoire vidéo a été établi, le fonctionnement de cette touche est lié à la touche [-/+ PAGE] parmi les touches numériques.
- Des miniatures d'images en mouvement sont affichées sur l'écran de miniatures.
  Pendant que les miniatures sont affichées, les informations suivantes sont également affichées sur l'écran de miniatures.

Position de lecture actuelle (temps), position du point IN, position du point OUT

- Un repère jaune "○" est affiché aux icônes des miniatures correspondant aux images en mouvement sur lesquelles les signaux d'incrustation sont enregistrés.
- Le temps d'enregistrement est affiché à l'option Total Time du menu secondaire Video Memory3.
  Aussi, "On" est affiché à l'option Key si les signaux d'incrustation ont été enregistrés.

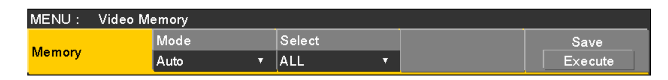
1-11-3. Sauvegarde des images dans la mémoire flash✻

✻: Cette fonction peut être activée sur n'importe quel modèle dont la version de système est V2.00.00 ou au-dessus.
Ces opérations ne peuvent pas être utilisées sur un modèle avec une version de système inférieure à V2.00.00.

Les données d'images stockées dans la mémoire vidéo peuvent être préservées même si l'appareil est mis hors tension; il suffit de les sauvegarder dans la zone de mémoire flash.
Il convient de décider si les données d'images stockées dans la mémoire vidéo doivent être sauvegardées automatiquement quand elles sont transférées depuis le bus AUX ou si elles doivent être sauvegardées manuellement.
Si la sauvegarde manuelle est sélectionnée, faire très attention au fait que les données d'images stockées dans la mémoire vidéo seront perdues si l'appareil est mis hors tension avant la fin de la sauvegarde.

① Appuyer sur la touche [VMEM SD Card] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Video Memory.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Memory.



③ Utiliser [F2] à l'option Mode pour sélectionner la méthode de sauvegarde.

Auto	Sauvegarde automatique
Manual	Sauvegarde manuelle

④ Utiliser [F3] à l'option Select pour sélectionner la mémoire vidéo dont les données doivent être sauvegardées dans la zone de mémoire flash.
Si "All" est sélectionné, toutes les mémoires vidéo sont sauvegardées.

⑤ Appuyer sur [F5] (Save) pour sauvegarder les données dans la zone de mémoire flash.

- [F5] (Save) devient valide si "Manual" est sélectionné à l'option Mode.
- Si, dans le cas des réglages ci-dessous, [Stop] ([F5] du menu secondaire Video Memory) est enfoncé pendant que l'enregistrement de mémoire vidéo est en cours, les mémoires vidéo sont sauvegardées dans la zone de mémoire flash immédiatement après que [Stop] a été enfoncé.

• Menu secondaire Memory Option "Mode": "Auto" • Menu secondaire Rec2 Option "Loop": "On"

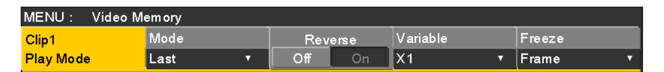
Cependant, si l'alimentation électrique est coupée pendant l'enregistrement, les mémoires vidéo ne seront pas sauvegardées dans la zone de mémoire flash.

1-11-4. Lecture d’images en mouvement (Clip)

Établissement du mode de lecture

① Appuyer sur la touche [VMEM SD Card] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Video Memory.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Clip1 Play Mode (ou le menu secondaire Clip2 Play Mode).



③ Utiliser [F2] à l’option Mode pour sélectionner le mode de lecture.✻

✻: Cette fonction peut être activée sur n’importe quel modèle dont la version de système est V2.00.00 ou au-dessus.
Ces opérations ne peuvent pas être utilisées sur un modèle avec une version de système inférieure à V2.00.00.

Lead	Retour à l’image de départ après la lecture
Last	L’opération s’arrête sur l’image de fin après la lecture.
Loop	L’image de fin et l’image de départ sont jointes et lues de façon répétée.

④ Utiliser [F3] à l’option Reverse pour sélectionner la lecture vers l’arrière.✻

✻: Cette fonction peut être activée sur n’importe quel modèle dont la version de système est V2.00.00 ou au-dessus.
Ces opérations ne peuvent pas être utilisées sur un modèle avec une version de système inférieure à V2.00.00.

On	Les images en mouvement sont lues vers l’arrière.
Off	Les images en mouvement sont lues vers l’avant.

- Si la touche [VMEM] située à droite des touches numériques est enfoncée et que le mode de fonctionnement de la mémoire vidéo a été établi, le fonctionnement de cette touche est lié à la touche [3 REV] parmi les touches numériques.

⑤ Utiliser [F4] à l’option Variable pour sélectionner la vitesse pour la lecture à vitesse variable.

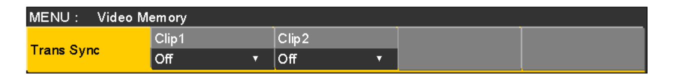
Vitesses pouvant être sélectionnées:
×1/8, ×1/4, ×1/2, ×1, ×2, ×4, ×8

⑥ Utiliser [F5] à l’option Freeze pour sélectionner le type d’image quand l’opération est gelée.

Frame	Une image complète est lue.
Field	Une trame est lue.

⑦ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Trans Sync.✻

✻: Cette fonction peut être activée sur n’importe quel modèle dont la version de système est V2.00.00 ou au-dessus.
Ces opérations ne peuvent pas être utilisées sur un modèle avec une version de système inférieure à V2.00.00.



⑧ Utiliser [F2] et [F3] pour définir la touche de commande servant à la lecture des images en mouvement en tandem avec l’opération de transition.✻
Utiliser [F2] (option Clip1) pour définir la touche démarrant la lecture de Clip1, et utiliser [F3] (option Clip2) pour définir la touche démarrant la lecture de Clip2.

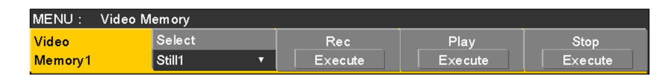
✻: Cette fonction peut être activée sur n’importe quel modèle dont la version de système est V2.00.00 ou au-dessus.
Ces opérations ne peuvent pas être utilisées sur un modèle avec une version de système inférieure à V2.00.00.

Off	La lecture n’est pas exécutée en tandem avec l’opération de transition.
KEY ON	La lecture des images en mouvement est commencée en tandem avec l’action de la touche [KEY ON].
PinP1 ON	La lecture des images en mouvement est commencée en tandem avec l’action de la touche [PinP1 ON].
PinP2 ON	La lecture des images en mouvement est commencée en tandem avec l’action de la touche [PinP2 ON].
DSK ON	La lecture des images en mouvement est commencée en tandem avec l’action de la touche [DSK ON].
FTB ON	La lecture des images en mouvement est commencée en tandem avec l’action de la touche [FTB ON].

Lecture des images en mouvement

① Appuyer sur la touche [VMEM SD Card] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Video Memory.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Video Memory1.



③ Utiliser [F2] à l’option Select pour sélectionner Clip1 ou Clip2.

④ Quand [F4] (Play) est enfoncé, la lecture des images en mouvement commence.✻

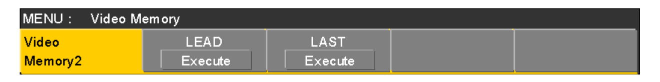
✻: Cette fonction peut être activée sur n’importe quel modèle dont la version de système est V2.00.00 ou au-dessus.
Ces opérations ne peuvent pas être utilisées sur un modèle avec une version de système inférieure à V2.00.00.

- Si la touche [VMEM] située à droite des touches numériques est enfoncée et que le mode de fonctionnement de la mémoire vidéo a été établi, le fonctionnement de cette touche est lié à la touche [TAKE/ENTER] parmi les touches numériques.
- La position de lecture actuelle (temps) est affichée à l’option Current Time sur le menu secondaire Video Memory3.

Déplacement vers la première ou la dernière image

① Appuyer sur la touche [VMEM SD Card] de manière à allumer son témoin, et afficher le menu Video Memory.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Video Memory2.



③ Quand [F2] (LEAD) est enfoncé, la position actuelle est amenée sur la première image (image de tête); à l'inverse, quand [F3] (LAST) est enfoncé, la position actuelle est amenée sur la dernière image.

- Si la touche [VMEM] située à droite des touches numériques est enfoncée et que le mode de fonctionnement de la mémoire vidéo est établi, les opérations de la touche numérique [0/10 <<] et de [. >>] deviennent liées.✻

✻: Cette fonction peut être activée sur n'importe quel modèle dont la version de système est V2.00.00 ou au-dessus.
Ces opérations ne peuvent pas être exécutées par les touches numériques sur des modèles dont la version de système est inférieure à V2.00.00.

Rognage des images en mouvement

La position à laquelle la lecture des images en mouvement doit commencer (point IN) et la position à laquelle elle doit se terminer (point OUT) peuvent être définies.

① Appuyer sur la touche [VMEM] située à droite des touches numériques pour établir le mode de fonctionnement de la mémoire vidéo.

② Utiliser les touches numériques pour arrêter les images en mouvement à la position où les images doivent être rognées (point IN ou point OUT).

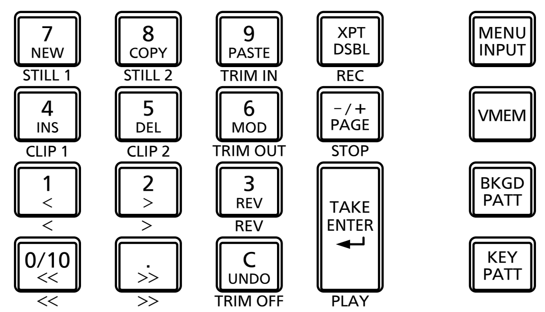
③ Rogner les images en mouvement en utilisant les touches ci-dessous.

[9 PASTE] TRIM IN	Pose le point IN du rognage.
[6 MOD] TRIM OUT	Pose le point OUT du rognage.
[C UNDO] TRIM OFF	Annule les réglages de rognage.

- Les images en mouvement rognées sont lues du point IN au point OUT. Cependant, vous pouvez aller à n'importe quel endroit dans la section entre le point de départ et le point de fin des images en mouvement enregistrées en utilisant [1 <], [2 >], [0/10 <<] et [. >>].
- Le rognage peut être posé et annulé plusieurs fois jusqu'à ce que les images en mouvement soient mémorisées sur les cartes mémoire.
- Quand les images en mouvement sont sauvegardées sur une carte mémoire, seules les parties rognées sont sauvegardées, et les parties devenues inutiles sont effacées.

■ Opérations exécutées par les touches numériques✻

✻: Cette fonction peut être activée sur n'importe quel modèle dont la version de système est V2.00.00 ou au-dessus.
Ces opérations ne peuvent pas être exécutées par les touches numériques sur des modèles dont la version de système est inférieure à V2.00.00.



[7 NEW] STILL 1	Sélection de Still1 comme cible de l'opération.
[8 COPY] STILL 2	Sélection de Still2 comme cible de l'opération.
[4 INS] CLIP 1	Sélection de Clip1 comme cible de l'opération.
[5 DEL] CLIP 2	Sélection de Clip2 comme cible de l'opération.
[9 PASTE] TRIM IN	Pose du point IN du rognage.
[6 MOD] TRIM OUT	Pose du point OUT du rognage.
[C UNDO] TRIM OFF	Annulation des réglages de rognage.
[1 <] <	Lecture des images en mouvement vers l'arrière d'une image complète à la fois.
[2 >] >	Lecture des images en mouvement vers l'avant d'une image complète à la fois.
[3 REV] REV	Lecture vers l'arrière. (Témoin de la touche allumé: direction arrière; témoin éteint: direction avant)
[0/10 <<] <<	Transfert à l'image de départ des images en mouvement, et arrêt.
[. >>] >>	Transfert à l'image de fin des images en mouvement, et arrêt.
[TAKE ENTER] PLAY	Lecture des images en mouvement.
[XPT DSBL] REC	Début de l'enregistrement des images en mouvement.
[−/+ PAGE] STOP	Arrêt de l'enregistrement ou de la lecture des images en mouvement.

Affichage des miniatures❇

❇: Cette fonction peut être activée sur n'importe quel modèle dont la version de système est V2.00.00 ou au-dessus.
Ces opérations ne peuvent pas être utilisées sur un modèle avec une version de système inférieure à V2.00.00.

- Si la touche [VMEM] située à droite des touches numériques est enfoncée et que le mode de fonctionnement de la mémoire vidéo est établi, des miniatures des images enregistrées dans les mémoires vidéo (Still1, Still2, Clip1, Clip2) peuvent être affichées sur l'écran intégré.

1-12. Cartes mémoire

Les données des mémoires vidéo et les données de réglage de l’appareil peuvent être sauvegardées sur une carte mémoire.
Inversement, ces données peuvent être chargées sur l’appareil depuis la carte mémoire.
Par ailleurs, il est possible de mettre à jour le logiciel de l’appareil.

- L’opération consistant à mémoriser un long enregistrement d’images en mouvement avec une qualité d’image élevée ou un fichier d’image fixe avec une qualité d’image élevée sur la carte mémoire peut prendre un certain temps.
  (Il faut compter approximativement 10 minutes pour sauvegarder des données ayant une taille totale d’environ 490 Mo depuis “Tous les fichiers” vers une carte mémoire SDHC Panasonic Classe 8.)

Mémoire vidéo (données d’images fixes: Still1, Still2):

<Formats de fichiers acceptés>

Bitmap (bmp), JPEG (jpg), TARGA (tga), TIFF (tif), GIF (gif), PNG (png)

<Tailles applicables>

HD/1080i:	1920×1080
HD/1080PsF:	1920×1080
HD/720p:	1280×720
SD/NTSC:	720×487
SD/PAL:	720×576

- La taille des images est convertie automatiquement si elle ne correspond à aucune des “tailles applicables”.
- Les pixels des images au format SD n’étant pas carrés, le rapport largeur/hauteur diffère entre les images affichées sur l’ordinateur et les images importées dans la mémoire vidéo. (Si elles sont au format NTSC, elles sont longues dans le sens de la hauteur.)
  Pour maintenir les vraies proportions des images, assurez-vous que leur taille originale est 720 × 540 pixels. Si les images sont au format NTSC, utilisez des images réduites à 720 × 487 pixels. Si elles sont au format PAL, utilisez des images agrandies à 720 × 576 pixels.

Mémoire vidéo (données d’images en mouvement: Clip1, Clip2):

Il s’agit du format original de l’appareil.
Des données sont mémorisées dans ces mémoires et lues.

Données de mémoire de plans (Shot):

Des données sont mémorisées dans ces mémoires et lues.

Données de mémoire d’événements (Event):

Des données sont mémorisées dans ces mémoires et lues.

Données de réglag (Set Up):

Les “données de réglage” se rapportent à toutes les données mémorisées dans l’appareil, à l’exception des données suivantes.
L’extension utilisée pour les fichiers des données de réglage est “h41”.

Date, heure, réglages de réseau, données de mémoire vidéo, données de mémoire de plans, données de mémoire d’événements

Tous les fichiers (All):

Toutes les données suivantes sont mémorisées.

Données de mémoire vidéo, données de mémoire de plans, données de mémoire d’événements, données de réglage

Logiciel de type plug-in (Plug-in):

Les données du logiciel de type plug-in sont chargées.
Elles ne peuvent pas être mémorisées.

Logiciel de mise à jour (Upgrade):

Le logiciel de mise à jour est chargé.
Ce logiciel peut être obtenu à partir de “Service and Support” sur la page d’accueil dont l’adresse est indiquée ci-dessous.

http://pro-av.panasonic.net/

En ce qui concerne la manière de faire la mise à jour, suivre les instructions fournies dans le fichier téléchargé.

Fichiers de relevés (Log):

Les fichiers de relevés mémorisés dans l’appareil peuvent être sauvegardés.

● Précisions concernant les cartes mémoire

Les cartes mémoire utilisées avec l’appareil doivent être conformes aux normes SD ou SDHC.
Les cartes doivent être formatées par l’appareil.
Des cartes mémoire avec les capacités suivantes peuvent être utilisées avec l’appareil.
Des cartes mémoire SDXC ne sont pas disponibles pour ce produit.

SD (de 8 Mo à 2 Go)
SDHC (de 4 Go à 32 Go)

Pour obtenir les dernières informations non disponibles dans le mode d’emploi, prière de consulter le site Web suivant.

http://pro-av.panasonic.net/

- Les cartes mémoire ne doivent pas être utilisées ou stockées dans un environnement où elles pourraient être
  - **exposées à de fortes températures ou à une humidité élevée;**
  - **exposées à l’eau;**
  - **exposées aux charges électrostatiques.**

1. Opérations de base

Les données sont mémorisées dans les dossiers suivants sur la carte mémoire.
Si les données doivent être chargées, elles doivent d'abord être mémorisées dans les dossiers respectifs avant d'être chargées.

<Configuration des dossiers>

Types de données	Option SELECT	Dossier de stockage	Extension
Mémoire vidéo Données d'images fixes	Still1, Still2	"HS400\IMAGE"	bmp, jpg, tga, tif, gif, png
Mémoire vidéo Données d'images en mouvement	Clip1, Clip2	"HS410\CLIP"	clp
Données de mémoire de plans	Shot	"HS410\SHOT"	s41
Données de mémoire d'événements	Event	"HS410\EVENT"	e41
Données de réglage	Set Up	"HS410\SYSTEM"	h41
Tous les fichiers	All	"HS410\ALL"	— ❉
Logiciel de type plug-in	Plug-in	"HS410\PLUGIN"	plg
Logiciel de mise à jour	Upgrade	"HS410\SYSTEM"	41d
Fichiers de relevés	Log	"HS410\LOG"	log

❉: Dans le cas de "Tous les fichiers", des dossiers avec les noms spécifiés à l'option File Name sont créés hiérarchiquement dans le dossier "ALL", et les données sont mémorisées à l'intérieur des dossiers qui ont été créés.
Les données sont mémorisées sous les noms de fichier suivants.
Still1.*, Still2.***, Clip1.clp, Clip2.clp, Shot.s41, Event.e41, Setup.h41**

Précautions d'utilisation de la carte mémoire

- Ne PAS éjecter la carte mémoire pendant que la diode d'accès de la carte mémoire est allumée.
  Si une carte mémoire est éjectée pendant que la diode d'accès de la carte mémoire est allumée, la transition peut être interrompue temporairement.
  De plus, les données sauvegardées sur la carte mémoire peuvent être perdues.
- Les données mémorisées sur une carte mémoire peuvent être perdues en cas de mauvais rangement de la carte ou d'opération erronée. Il est recommandé de sauvegarder les données importantes sur un ordinateur ou autre dispositif.

1-12-1. Initialisation d’une carte mémoire

Avant d’utiliser une carte mémoire dans cet appareil, **elle doit impérativement être initialisée par l’appareil.**

Le fait d’initialiser les formats de la carte mémoire (conformément à la norme SD) crée le répertoire dédié.
(Tous les fichiers sauvegardés dans la carte mémoire seront effacés.)

① Insérer la carte mémoire dans la fente de carte mémoire.

② Appuyer sur la touche VMEM SD Card de manière à allumer son témoin et afficher le menu SD Card.

③ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire File1.



④ Utiliser [F2] à l’option Mode pour sélectionner “Init”, puis appuyer sur [F2].
Si la carte mémoire n’est pas insérée, “No Card” apparaît à l’option Mode.

⑤ Appuyer sur [F1] (OK) pour initialiser la carte.

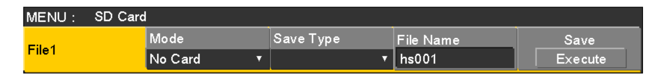
Avant d’utiliser une carte mémoire dans cet appareil, elle doit être initialisée.
Cet appareil accepte également les cartes mémoire SDHC.
Les cartes mémoire peuvent être initialisées, qu’il s’agisse de cartes mémoire SD ou SDHC.

1-12-2. Sauvegarde de données sur une carte mémoire

① Insérer une carte mémoire, qui a été initialisée par l’appareil, dans la fente de carte mémoire.

② Appuyer sur la touche VMEM SD Card de manière à allumer son témoin et afficher le menu SD Card.

③ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire File1.



④ Utiliser [F2] à l’option Mode pour sélectionner “Save”, et appuyer sur [F2].

⑤ Utiliser [F3] à l’option Save Type pour sélectionner les données à sauvegarder sur la carte mémoire.
Le nom de fichier fourni automatiquement est affiché à l’option File Name.
Des noms de fichiers sont attribués automatiquement selon le système de numérotation ci-dessous.

<Sauvegarde de mémoires vidéo, données de mémoires de plans, données de mémoires d’événements et données de réglage>

hs001.xxx à hs100.xxx

- Pour changer un nom de fichier, appuyer sur [F4] pour ouvrir l’écran de clavier, saisir le nom, et fermer l’écran de clavier.
  ☞ Se reporter à “2-2-2. Utilisation de l’écran du clavier” (Mode d’emploi <Les bases>).

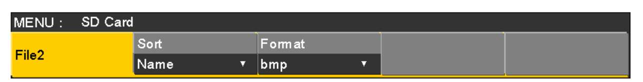
<Sauvegarde de tous les fichiers et des fichiers de relevés>

hs001 à hs100

- Le nom du dossier où sont sauvegardés tous les fichiers et les fichiers de relevés sert de nom de fichier pour tous les fichiers et les fichiers de relevés. Les noms de fichier de tous les fichiers et des fichiers de relevés ne peuvent pas être modifiés sur l’écran de clavier.

⑥ Si la touche [F5] (Save) est alors enfoncée, le fichier est mémorisé sur la carte mémoire.
En ce qui concerne le dossier de destination des données, se reporter à <Configuration des dossiers>.

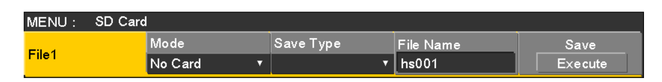
- Lors de la mémorisation d’images fixes de la mémoire vidéo, le format de fichier peut être sélectionné.
Sur le menu SD Card, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire File2, et à l’option Format, sélectionner le format de fichier à utiliser pour mémoriser les données sur la carte mémoire.



1-12-3. Chargement de données depuis une carte mémoire

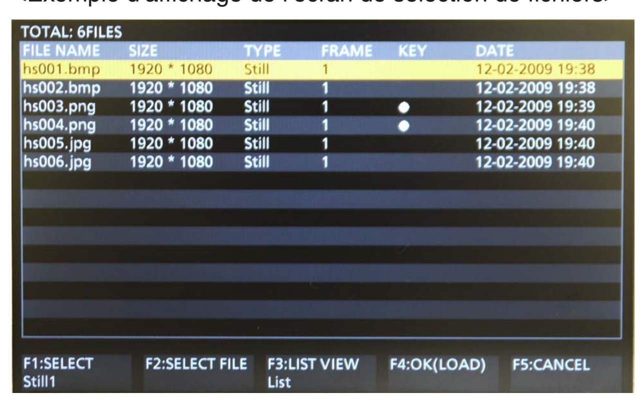
① Insérer la carte mémoire contenant les données dans la fente de carte mémoire.
Charger le fichier une fois que les données sont sauvegardées dans le répertoire adéquat.
Des données sauvegardées dans un autre répertoire ne seront pas reconnues par l'appareil.
En ce qui concerne le dossier de destination des données, se reporter à <Configuration des dossiers>.

② Sur le menu SD Card, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire File1.



③ Utiliser [F2] à l'option Mode pour sélectionner "Load", puis appuyer sur [F2].
Appuyer sur [F2] pour afficher l'écran de sélection de fichier.

<Exemple d'affichage de l'écran de sélection de fichiers>



④ Utiliser [F1] à l'option SELECT pour sélectionner le type de fichier à charger.

- **Corrélation entre [F1] (pour sélectionner un réglage à l'option SELECT) et [F3] sur l'écran de sélection de fichier**

[F1] Réglages sélectionnés à l'option SELECT	**[F3] Affichages et fonctions**
Still1, Still2, Clip1, Clip2	**F3: LIST VIEW** Avec la touche [F3], il est possible de commuter l'affichage de l'écran entre "List (liste des fichiers)" et "Thumbnail✻ (affichage de miniatures)".
Shot, Event, Set Up, All, Upgrade	**F3:** La touche [F3] ne peut pas être utilisée. Sur l'écran, la liste des fichiers est affichée.
Plug-in	**F3: INDEX** Avec la touche [F3], il est possible de sélectionner l'indice (1 à 10) des fichiers à charger. Sur l'écran, la liste des fichiers est affichée.

✻: Cette fonction peut être activée sur n'importe quel modèle dont la version de système est V2.00.00 ou au-dessus.
L'affichage ne peut pas être commuté sur "Thumbnail" si la version de système du modèle est inférieure à V2.00.00.

⑤ Utiliser [F2] à l'option SELECT FILE pour sélectionner le nom du fichier à charger.
Si le nom du fichier à charger comporte plus de 8 caractères, une version abrégée du nom du fichier sera affichée.

- Si "Plug-in" a été sélectionné avec [F1] (option SELECT), utiliser [F3] pour sélectionner l'indice (1 à 10) des fichiers à charger.
- Jusqu'à 100 fichiers peuvent être chargés à partir d'un dossier.
- Les caractères alphanumériques et symboles suivants peuvent être utilisés pour les noms de fichier (voir ci-dessous).
Des fichiers dont les noms comprennent d'autres caractères ne peuvent pas être affichés par l'appareil.

<Caractères pouvant être utilisés pour les noms de fichiers>

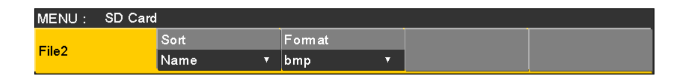
A à Z, a à z, 0 à 9, Space, ! # $ % & ' ( ) - . @ ^ _ ` { }

⑥ Utiliser [F4] pour charger le fichier.

Changement du mode de tri

La manière dont la liste de fichiers est affichée sur l'écran de sélection de fichier peut être spécifiée.

① Sur le menu SD Card, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire File2.



② Utiliser [F2] à l'option Sort pour sélectionner le mode de tri pour l'écran de sélection de fichier.

Newest	Les fichiers sont organisés par ordre décroissant de date et heure d'enregistrement.
Oldest	Les fichiers sont organisés par ordre croissant de date et heure d'enregistrement.
Name	Les fichiers sont organisés dans l'ordre des noms de fichier.

1-12-4. Effacement de fichiers d'une carte mémoire

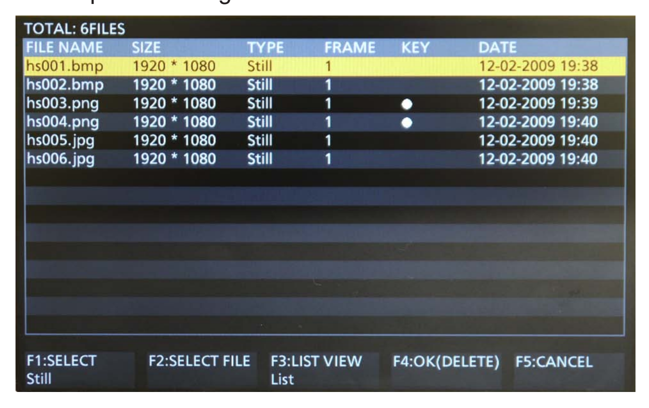
① Insérer la carte mémoire contenant les données dans la fente de carte mémoire.

② Sur le menu SD Card, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire File1.



③ Utiliser [F2] à l'option Mode pour sélectionner "Delete", puis appuyer sur [F2].
Appuyer sur [F2] pour afficher l'écran de sélection de fichiers.

<Exemple d'affichage de l'écran de sélection de fichiers>



④ Utiliser [F1] à l'option SELECT pour sélectionner le type de fichier à effacer.
Si le nom du fichier à charger comporte plus de 8 caractères, une version abrégée du nom du fichier sera affichée.

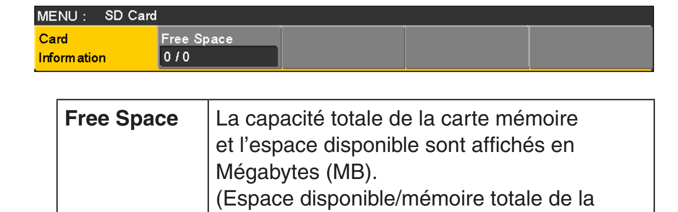
⑤ Utiliser [F2] à l'option SELECT FILE pour sélectionner le nom du fichier à effacer.

⑥ Utiliser [F4] pour effacer le fichier.

1-12-5. Affichage d'informations concernant la carte mémoire

① Insérer la carte mémoire contenant les données dans la fente de carte mémoire.

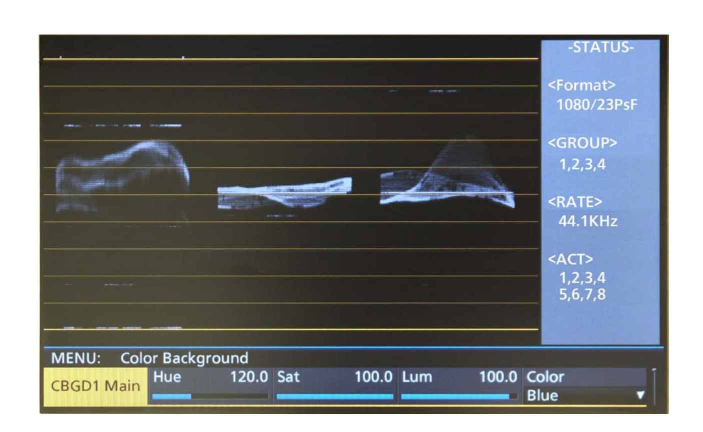
② Sur le menu SD Card, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Card Information.



Free Space	La capacité totale de la carte mémoire et l'espace disponible sont affichés en Mégabytes (MB). (Espace disponible/mémoire totale de la carte)

1-13. Réglages de l’oscilloscope de contrôle

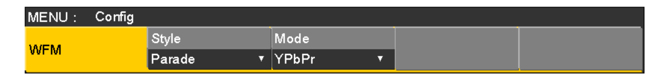
Réglages de WFM (waveform monitor: oscilloscope de contrôle)



① Appuyer sur la touche [WFM/VECT] parmi les touches de mode d’affichage pour afficher l’oscilloscope de contrôle sur l’écran intégré.

② Appuyer sur la touche [CONFIG/SYS] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Config.

③ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire WFM.



④ Utiliser [F2] à l’option Style pour sélectionner la méthode à utiliser pour afficher les formes d’onde des signaux.

Parade	Les formes d’onde des signaux sont affichées les unes à côté des autres.
Overlay	Les formes d’onde des signaux sont superposées les unes sur les autres.

⑤ Utiliser [F3] à l’option Mode pour sélectionner les signaux dont les formes d’onde doivent être affichées.

YPbPr	Les formes d’onde des signaux Y, PB et PR sont affichées.
RGB	Les formes d’onde des signaux R, G et B sont affichées.
Y	Les formes d’onde des signaux Y uniquement sont affichées.

Réglage de VECTOR (vecteurscope)



① Appuyer sur la touche [WFM/VECT] parmi les touches d’affichage de mode pour afficher le vecteurscope sur l’écran intégré.

② Appuyer sur la touche [CONFIG/SYS] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Config menu.

③ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Vector.



④ Utiliser [F2] à l’option Bar Target pour sélectionner le repère de référence de la mire de couleur.

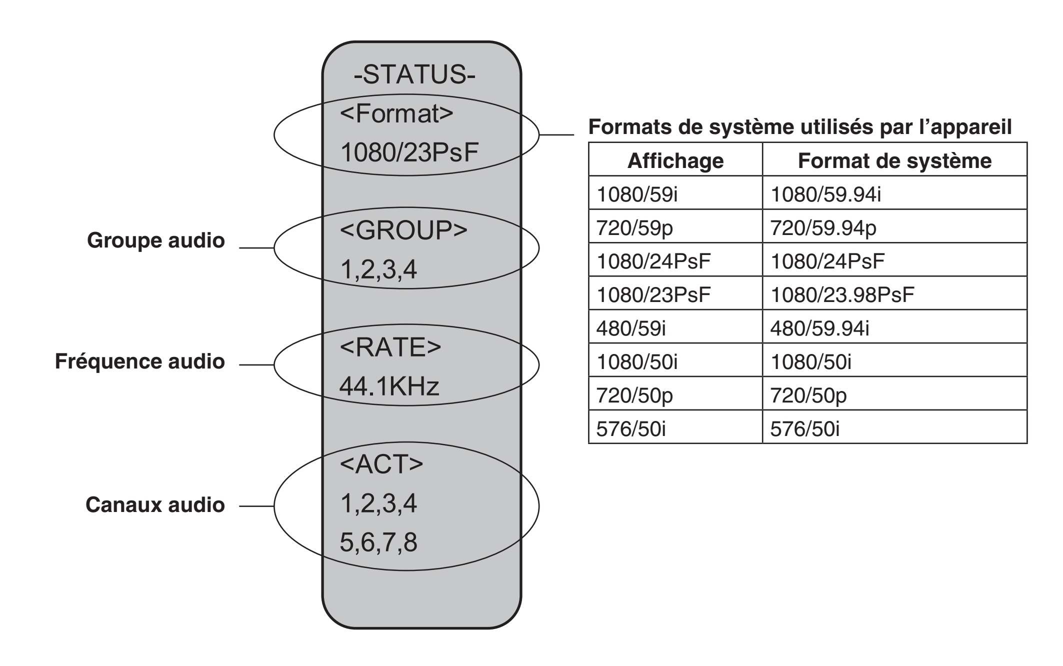
75%	Le repère de référence de la mire de couleur 75% est affiché.
100%	Le repère de référence de la mire de couleur 100% est affiché.

1-14. Réglage de l’affichage d’état

Affichage de l’état audio

Si le mode d’affichage de menu est réglé sur “Affichage d’une ligne du menu et de l’image plein écran”, l’état audio des signaux sélectionnés par le bus DISP est affiché sur l’écran WFM ou VECTOR.

Si des signaux d’image SDI sont sélectionnés:
L’état des données audio intégrées est affiché.
Si les signaux PGM, PVW, MV ou AUX sont sélectionnés:
Si “ON” a été sélectionné au réglage des données auxiliaires, l’état des données audio intégrées est affiché.



Formats de système utilisés par l’appareil

Affichage	Format de système
1080/59i	1080/59.94i
720/59p	720/59.94p
1080/24PsF	1080/24PsF
1080/23PsF	1080/23.98PsF
480/59i	480/59.94i
1080/50i	1080/50i
720/50p	720/50p
576/50i	576/50i

2. Réglages des signaux d'entrée/sortie

2-1. Réglages des signaux d'entrée

SDI IN1 à SDI IN8 sont des entrées de signaux SDI.
DVI IN est une entrée de signaux DVI-D.
IN A1, IN A2, IN B1 et IN B2 ne peuvent être définis que si une des cartes optionnelles suivantes est raccordée.

- AV-HS04M1 (Carte d'entrées SDI)
- AV-HS04M2 (Carte d'entrées analogiques)
- AV-HS04M3 (Carte d'entrées DVI)
- AV-HS04M6 (Carte d'entrées composites analogiques)
- AV-HS04M8 (Carte d'entrées Full-HD DVI)

Avant de régler les signaux d'entrée, sélectionner d'abord les signaux d'entrée à régler sur le menu secondaire Input.

① Appuyer sur la touche IN/OUT de manière à allumer son témoin et afficher le menu Input.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Input.

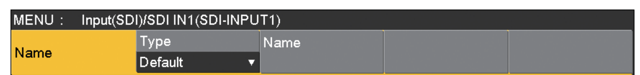


③ Utiliser [F2] à l'option Select pour sélectionner les signaux d'entrée.

L'affichage du menu est commuté en fonction des signaux d'entrée qui ont été sélectionnés.
Le titre du menu devient "MENU: Input (type de signaux)/connecteur d'entrée (nom du matériau)".

Type de signaux	SDI, Analog, DVI, Composite
Material name	Nom du matériau réglé à "2-1-5. Réglage des noms de matériaux".

<Exemple de menu (SDI)>



<Liste des réglages par signal d’entrée>

Connecteur d’entrée		Menus de réglage et numéros des sections de ce manuel					
		FS	**Mode**	**Delay**	**Freeze**	**Name**	**Up Converter**
		2-1-1	**2-1-2**	**2-1-3**	**2-1-4**	**2-1-5**	**2-1-6**
SDI IN1 à SDI IN4	Standard Entrée SDI ×8 lignes	✔	Seul Dot by Dot peut être sélectionné	—	✔	✔	—
SDI IN5, SDI IN6	Standard Entrée SDI ×8 lignes	✔	✔	—	✔	✔	✔
SDI IN7, SDI IN8	Standard Entrée SDI ×8 lignes	✔	✔	✔	✔	✔	✔
DVI IN	Standard Entrée DVI-D ×1 ligne	—	—	—	✔	✔	—
Fente de carte optionnelle IN A1, IN A2, IN B1, IN B2	AV-HS04M1 Entrée SDI ×2 lignes	✔	✔	—	✔	✔	✔
	AV-HS04M2 Entrée analogique composantes ×2 lignes	✔	✔	—	✔	✔	✔
	AV-HS04M3 Entrée DVI-I ×2 lignes	—	—	—	✔	✔	—
	AV-HS04M6 Entrée analogique composantes ×2 lignes	✔	✔	—	✔	✔	✔
	AV-HS04M8 Entrée DVI-D ×2 lignes	—	—	—	✔	✔	—

Connecteur d’entrée		Menus de réglage et numéros des sections de ce manuel				
		Video Process (SDI)	**Gain**	**Video Process (Composite)**	**DVI Input (Numérique)**	**DVI Input (Analogique)**
		2-1-7	**2-1-8**	**2-1-9**	**2-1-10**	**2-1-10**
SDI IN1 à SDI IN4	Standard Entrée SDI ×8 lignes	✔	—	—	—	—
SDI IN5, SDI IN6	Standard Entrée SDI ×8 lignes	✔	—	—	—	—
SDI IN7, SDI IN8	Standard Entrée SDI ×8 lignes	✔	—	—	—	—
DVI IN	Standard Entrée DVI-D ×1 ligne	—	—	—	✔	—
Fente de carte optionnelle IN A1, IN A2, IN B1, IN B2	AV-HS04M1 Entrée SDI ×2 lignes	—	—	—	—	—
	AV-HS04M2 Entrée analogique composantes ×2 lignes	—	✔	—	—	—
	AV-HS04M3 Entrée DVI-I ×2 lignes	—	—	—	✔	✔
	AV-HS04M6 Entrée analogique composantes ×2 lignes	—	✔	✔	—	—
	AV-HS04M8 Entrée DVI-D ×2 lignes	—	—	—	✔	—

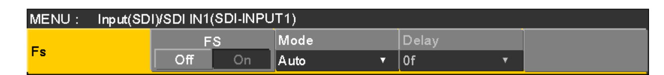
✔: Peut être défini.
—: Ne peut pas être défini.

2-1-1. Réglage du synchroniseur d’image

Le synchroniseur d’image peut être activé (On) ou désactivé (Off) pour chaque entrée.
Le synchroniseur d’image pour l’entrée DVI est activé (On) en permanence.
Il n’est pas possible de le faire passer de On à Off ou vice versa.

① Sur le menu secondaire Input, utiliser [F2] à l’option Select pour sélectionner l’entrée à régler.
☞ Se reporter à “2-1. Réglages des signaux d’entrée”.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire FS.



③ Utiliser [F2] à l’option FS pour régler le synchroniseur d’image sur On ou Off.

- Si la phase du signal de sortie est réglée sur 0H, Off ne peut pas être sélectionné à l’option FS.

La fonction AVDL est active quand la fonction de synchroniseur d’image est réglée sur Off.
La fonction AVDL ajuste automatiquement la phase du signal d’entrée sur la phase du signal de référence pour la synchronisation horizontale.
Pour plus de détails, se reporter à “2-4. Réglage de la phase du signal de sortie”.

2. Réglages des signaux d'entrée/sortie

2-1-2. Réglage du mode d'entrée

Le mode peut être réglé pour chaque entrée uniquement si HD est sélectionné comme format du système.
Si SD est sélectionné comme format du système, le mode d'entrée est toujours Normal.

① Sur le menu secondaire FS, utiliser [F3] à l'option Mode pour définir le mode d'entrée.

Normal	Les signaux d'entrée conformes au format du système prennent effet.
Dot by Dot	Quand des signaux SD avec la même fréquence d'image que celle du format du système sont entrés, ils sont entrés point par point (dot by dot: grossissement 1×) sans conversion vers le haut. (Ce réglage n'est possible que si le format du système est 1080i.) Dans ce mode, la détérioration de la qualité de l'image est minimale, et par conséquent, c'est le mode utilisé pour combiner des données au format SD avec la fonction PinP.
Up Convert	Quand des signaux SD avec la même fréquence d'image que celle du format du système sont entrés, ils sont convertis vers le haut.
Auto	Les signaux d'entrée conformes au format du système prennent effet. De plus, si des signaux SD avec la même fréquence d'image que le format du système sont entrés quand HD est sélectionné comme format du système, ils sont convertis vers le haut. ● En mode Auto, les images peuvent être perturbées si les signaux d'entrée sont commutés.

<Liste des modes d'entrée possibles>

Système		Mode	Entrée							
			480/ 59.94i	576/ 50i	1080/ 59.94i	1080/ 50i	1080/ 24PsF	1080/ 23.98PsF	720/ 59.94p	720/ 50p
SD	480/59.94i	—	✔	■	■	■	■	■	■	■
	576/50i	—	■	✔	■	■	■	■	■	■
HD	1080/59.94i	Normal	■	■	✔	■	■	■	■	■
		Dot by Dot	✔	■	■	■	■	■	■	■
		Up Convert	✔	■	■	■	■	■	■	■
		Auto	✔ (Up Convert)	■	✔	■	■	■	■	■
	1080/50i	Normal	■	■	■	✔	■	■	■	■
		Dot by Dot	■	✔	■	■	■	■	■	■
		Up Convert	■	✔	■	■	■	■	■	■
		Auto	■	✔ (Up Convert)	■	✔	■	■	■	■
	1080/24PsF	Normal	■	■	■	■	✔	■	■	■
		Dot by Dot	■	■	■	■	■	■	■	■
		Up Convert	■	■	■	■	■	■	■	■
		Auto	■	■	■	■	■	■	■	■
	1080/23.98PsF	Normal	■	■	■	■	■	✔	■	■
		Dot by Dot	■	■	■	■	■	■	■	■
		Up Convert	■	■	■	■	■	■	■	■
		Auto	■	■	■	■	■	■	■	■
	720/59.94p	Normal	■	■	■	■	■	■	✔	■
		Up Convert	✔	■	■	■	■	■	■	■
		Auto	✔ (Up Convert)	■	■	■	■	■	✔	■
	720/50p	Normal	■	■	■	■	■	■	■	✔
		Up Convert	■	✔	■	■	■	■	■	■
		Auto	■	✔ (Up Convert)	■	■	■	■	■	✔

● ■ représente un écran noir.
● Le mode Up Convert ou le mode Auto ne peuvent pas être sélectionnés pour les entrées 1 à 4.
● Si le mode Dot by Dot, Up Convert ou Auto est sélectionné, le synchroniseur d'image est activé.
● Le mode d'entrée ne peut pas être modifié si le gel d'image est activé.

2-1-3. Réglage du temps de retard

Les signaux d'entrée peuvent être retardés.

- Le retard ne peut s'appliquer qu'aux signaux d'entrée SDI IN7 et SDI IN8.

① Sur le menu secondaire Input, utiliser [F2] à l'option Select pour sélectionner l'entrée à régler.
☞ Se reporter à "2-1. Réglages des signaux d'entrée".

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire FS.



③ Utiliser [F4] à l'option Delay pour poser le temps de retard.

2-1-4. Gel des signaux d'entrée

Les signaux d'entrée peuvent être figés et utilisés tels quels. Pendant que les signaux sont gelés, les signaux de signalisation Tally de l'entrée correspondante ne sont pas sortis.

Réglage du gel d'image

① Sur le menu secondaire Input, utiliser [F2] à l'option Select pour sélectionner l'entrée à régler.
☞ Se reporter à "2-1. Réglages des signaux d'entrée".

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Freeze.



③ Utiliser [F2] à l'option Select pour sélectionner la méthode de gel.

Frame	Les images sont gelées image par image.
Field	Les images sont gelées trame par trame. Cette option est utilisée pour geler des images en mouvement. Cependant, dans le cas de signaux entrelacés, les lignes diagonales et les parties en mouvement apparaissent dentelées.

Frame ou Field peut également être sélectionné pendant qu'une image est gelée.

④ Appuyer sur [F3] pour geler l'image d'entrée ou annuler le gel.

Si [F3] est enfoncé pendant que l'affichage est "Off", le signal vidéo est gelé et l'affichage est réglé sur "On". Si [F3] est enfoncé pendant que l'affichage est "On", le gel du signal vidéo est annulé et l'affichage est réglé sur "Off".

La marque "F" apparaît devant le nom du matériau quand les signaux devant être sortis vers l'affichage multi-vues sont gelés.

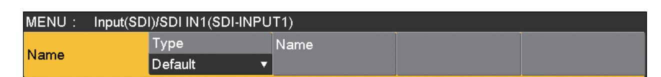
- Si l'appareil est utilisé avec la fonction de synchronisation d'image hors service (OFF), les images de sortie peuvent être perturbées quand le gel est exécuté, mais les images gelées ne sont pas affectées.
- Si le mélangeur est utilisé avec la fonction de synchronisation d'image hors service (OFF) et que le gel d'image est réglé sur "On", la fonction de synchronisation d'image est automatiquement commutée sur ON.

2-1-5. Réglage des noms de matériaux

Des noms de matériaux peuvent être attribués aux signaux d'entrée.
Ces noms peuvent être sélectionnés à partir des réglages par défaut ou des réglages utilisateur.

① Sur le menu secondaire Input, utiliser [F2] à l'option Select pour sélectionner l'entrée à régler.
☞ Se reporter à "2-1. Réglages des signaux d'entrée".

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Name.



③ Utiliser [F2] à l'option Type pour sélectionner le type de nom de matériau.

Default (réglages par défaut)	Sélectionner les noms de matériaux parmi les suivants: SDI IN1 à SDI IN8, DVI IN, IN-A1, IN-A2, IN-B1 et IN-B2.
User (réglages utilisateur)	Des noms de matériaux allant jusqu'à 7 caractères sont attribués.

2-1-6. Réglage du convertisseur vers le haut

Sélectionner les réglages pour SDI IN5 à SDI IN8, ainsi que pour les convertisseurs vers le haut intégrés dans les cartes optionnelles de la liste ci-dessous.

- AV-HS04M1 (Carte d’entrées SDI)
- AV-HS04M2 (Carte d’entrées analogiques)
- AV-HS04M6 (Carte d’entrées composites analogiques)

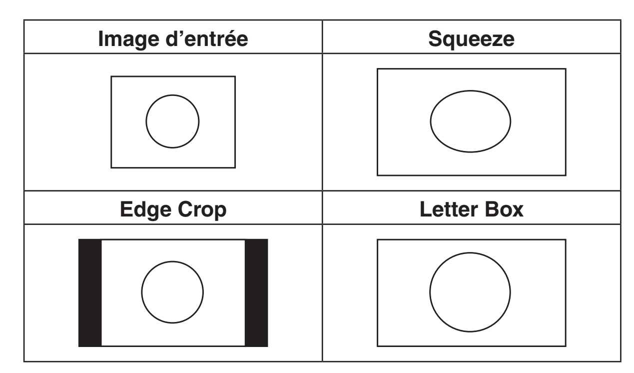
① Sur le menu secondaire Input, utiliser [F2] à l’option Select pour sélectionner l’entrée à régler.
☞ Se reporter à “2-1. Réglages des signaux d’entrée”.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Up Converter1.



③ Utiliser [F2] à l’option Scale pour sélectionner le système de redimensionnement.

Squeeze	L’image est agrandie aussi bien horizontalement que verticalement pour remplir tout l’écran.
Edge Crop	Le rapport largeur/hauteur est maintenu, la taille de l’image est augmentée en fonction de la résolution verticale, et des bandes noires sont ajoutées à gauche et à droite.
Letter Box	Le rapport largeur/hauteur est maintenu, la taille de l’image est augmentée en fonction de la résolution horizontale, et l’image est rognée en haut et en bas.



④ Utiliser [F3] à l’option Move Detect pour régler la sensibilité de détection du mouvement d’image.

1	Vers des images fixes
↕	↕
3	Standard
↕	↕
5	Vers des images en mouvement

⑤ Utiliser [F4] à l’option Sharp pour régler l’étendue de la netteté du bord des images.

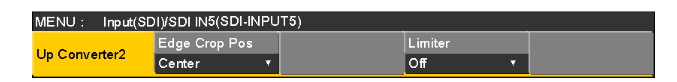
1	Bords pas nets
↕	↕
3	Standard
↕	↕
5	Bords très nets

⑥ Utiliser [F5] pour régler la taille de l’image d’entrée (100 % à 110 %).

Réglage fin de la position de l’image

Le réglage fin de la position de l’image est effectué quand “Edge Crop” est sélectionné comme méthode de redimensionnement.

① Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Up Converter2.

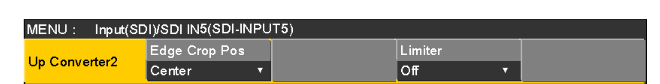


② Utiliser [F2] à l’option Edge Crop Pos pour sélectionner la position de l’image.

Center	L’image est positionnée au centre, et des bandes noires sont ajoutées à gauche et à droite.
Right	L’image est positionnée à droite, et une bande noire est ajoutée à gauche.
Left	L’image est positionnée à gauche, et une bande noire est ajoutée à droite.

Réglage du limiteur de gamut

① Sur le menu secondaire Up Converter2, utiliser [F4] à l’option Limiter pour régler la plage de couleurs des signaux d’entrée.



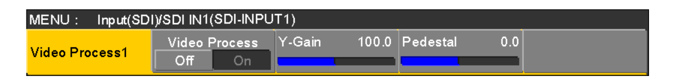
Off	La plage de couleur n’est pas restreinte.
108	Le niveau d’amplitude des couleurs (R, G et B) est limité à 0 % - 108 %.
104	Le niveau d’amplitude des couleurs (R, G et B) est limité à 0 % - 104 %.
100	Le niveau d’amplitude des couleurs (R, G et B) est limité à 0 % - 100 %.

2-1-7. Réglage de la fonction de processus vidéo

La fonction de processus vidéo peut être appliquée à toutes les images des signaux d'entrée SDI.
Les teintes de couleur peuvent être changées pour chaque entrée.

① Sur le menu secondaire Input, utiliser [F2] à l'option Select pour sélectionner l'entrée à régler.
☞ Se reporter à "2-1. Réglages des signaux d'entrée".

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Video Process1.

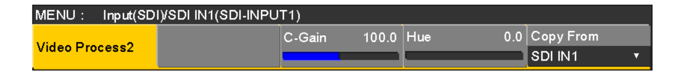


③ Utiliser [F2] à l'option Video Process pour choisir d'activer (On) ou de désactiver (Off) la fonction de processus vidéo.

④ Utiliser [F3] à l'option Y-Gain pour régler le gain du signal Y.

⑤ Utiliser [F4] à l'option Pedestal pour régler le niveau de Pedestal.

⑥ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Video Process2.



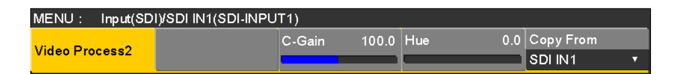
⑦ Utiliser [F3] à l'option C-Gain pour régler le gain de saturation.

⑧ Utiliser [F4] à l'option Hue pour régler le changement de la teinte.

Copie des réglages

Les réglages de processus vidéo déjà sélectionnés peuvent être également attribués à d'autres signaux d'entrée.

Sur le menu secondaire Video Process2, utiliser [F5] pour sélectionner les signaux d'entrée de la destination de copie, puis appuyer sur [F5].

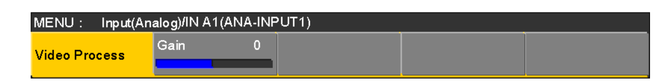


2-1-8. Réglage du gain d'entrée analogique (en option)

Quand la carte d'entrées analogiques (en option) est connectée, le gain des signaux d'entrée peut être réglé.
Autrement, quand la carte d'entrées composites analogiques (en option) est connectée, le gain des signaux Y peut être réglé.
La plage de réglage est de ±30 incréments, et le gain change d'approximativement ±2 dB. La quantité de changement du gain n'est pas fixe quand il est changé d'un incrément.

① Sur le menu secondaire Input, utiliser [F2] à l'option Select pour sélectionner l'entrée à régler.
☞ Se reporter à "2-1. Réglages des signaux d'entrée".

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Video Process.



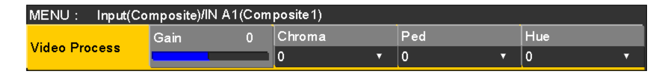
③ Utiliser [F2] à l'option Gain pour régler le gain du signal d'entrée (gain du signal Y).

2-1-9. Réglage des signaux d’entrée composites analogiques (en option)

Quand la carte d’entrées composites analogiques (en option) est connectée, les signaux d’entrée composites analogiques peuvent être réglés.

① Sur le menu secondaire Input, utiliser [F2] à l’option Select pour sélectionner l’entrée à régler.
☞ Se reporter à “2-1. Réglages des signaux d’entrée”.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Video Process.



③ Utiliser [F2] à l’option Gain pour régler le gain du signal d’entrée (gain du signal Y).

④ Utiliser [F3] à l’option Chroma pour régler le niveau de chroma.
(Quantité de variation maximum: environ ±3 dB)
La fonction de réglage automatique de la couleur est activée, et le niveau de chroma est maintenu à la valeur qui a été définie.

⑤ Utiliser [F4] à l’option Pedestal pour régler le niveau de Ped.
(Quantité de variation maximum: environ ±100 mV)

⑥ Utiliser [F5] à l’option Hue pour régler la teinte.
(Quantité de variation maximum: environ ±20°)
Le réglage de Hue est possible pour les formats de système 1080/59.94i, 720/59.94p et 480/59.94i.

Pour en savoir plus sur les autres réglages, se reporter au mode d’emploi de la carte optionnelle.

2-1-10. Sélection des signaux d'entrée DVI

Régler les signaux d'entrée DVI si une carte d'entrée DVI (optionnelle) ou une carte d'entrée Full-HD DVI (optionnelle) est raccordée.
Des signaux avec les résolutions suivantes peuvent être entrés.

Signaux d'entrée DVI	Standard (Numérique)	Carte d'entrée DVI (Numérique/Analogique)	Carte d'entrée Full-HD DVI (Numérique)
XGA (1024 × 768)/60 Hz	✔	✔	✔
WXGA (1280 × 768)/60 Hz	✔	✔	✔
SXGA (1280 × 1024)/60 Hz	✔	✔	✔
WSXGA+ (1680 × 1050)/60 Hz	✔	—	✔
UXGA (1600 × 1200)/60 Hz	✔	—	✔
WUXGA (1920 × 1200)/60 Hz	✔	—	✔
1080/59.94p (1920 × 1080)/59.94 Hz	✔	—	✔
1080/50p (1920 × 1080)/50 Hz	✔	—	✔
1080/59.94i (1920 × 1080)/59.94 Hz	✔	—	—
1080/50i (1920 × 1080)/50 Hz	✔	—	—
720/59.94p (1280 × 720)/59.94 Hz	✔	—	—
720/50p (1280 × 720)/50 Hz	✔	—	—

✔: Peut être défini.
—: Ne peut pas être défini.

- Si des signaux ayant n'importe quelle autre résolution ou fréquence sont entrés, ils ne peuvent pas être importés correctement.
  Les images qui sont sorties à un tel moment peuvent être noires ou présenter des distorsions.
- Ces cartes sont incompatibles avec HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection).

① Sur le menu secondaire Input, utiliser [F2] à l'option Select pour sélectionner l'entrée à régler.
☞ Se reporter à "2-1. Réglages des signaux d'entrée".

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire DVI Input.



③ Utiliser [F2] à l'option Mode pour sélectionner le système de signal.
● Effectuer ce réglage si une carte d'entrée DVI (AV-HS04M3) est raccordée.

Digital	Les signaux d'entrée numériques du connecteur DVI sont actifs.
Analog	Les signaux d'entrée analogiques du connecteur DVI sont actifs.

④ Utiliser [F3] pour sélectionner la méthode de redimensionnement.

Fit-V	Le rapport largeur/hauteur des images d'entrée est maintenu, et la taille des images est augmentée ou réduite en fonction de la résolution verticale.
Fit-H	Le rapport largeur/hauteur des images d'entrée est maintenu, et la taille des images est augmentée ou réduite en fonction de la résolution horizontale.
Full	La taille des images d'entrée est augmentée ou réduite en fonction de la résolution du système. (Le rapport hauteur/largeur des images d'entrée n'est pas respecté. Le taux d'agrandissement ou de réduction des images diffère dans le sens vertical et dans le sens horizontal.)

Pour en savoir plus sur les tailles correspondant aux formats, voir "Tableau de redimensionnement pour l'entrée DVI" (page 83).

2. Réglages des signaux d’entrée/sortie

■ **Tableau de redimensionnement pour l’entrée DVI**

Format DVI	Mode	HD/1080i	HD/720P	SD/NTSC	SD/PAL
		1920 × 1080	1280 × 720	720 × 487	720 × 576
XGA 1024 × 768	Fit-V	1440 1080	960 720	720 487	720 576
	Fit-H			720 487	720 576
	Full	1920 1080	1280 720	720 487	720 576
SXGA 1280 × 1024	Fit-V	1350 1080	900 720	675 487	675 576
	Fit-H				
	Full	1920 1080	1280 720	720 487	720 576
WXGA 1280 × 768	Fit-V				
	Fit-H				
	Full				

: Des images noires sont insérées ici.
: Les parties de l’image qui sortent de cette zone sont rognées.

2. Réglages des signaux d’entrée/sortie

Format DVI	Mode	HD/1080i 1920 × 1080	HD/720P 1280 × 720	SD/NTSC 720 × 487	SD/PAL 720 × 576
WSXGA+ 1680 × 1050	Fit-V	1728 1080	1152 720		
	Fit-H				
	Full	1920 1080	1280 720	720 487	720 576
UXGA 1600 × 1200	Fit-V	1440 1080	960 720	720 487	720 576
	Fit-H			720 487	720 576
	Full	1920 1080	1280 720	720 487	720 576
WUXGA 1920 × 1200	Fit-V	1728 1080	1152 720		
	Fit-H				
	Full	1920 1080	1280 720	720 487	720 576

: Des images noires sont insérées ici.

: Les parties de l’image qui sortent de cette zone sont rognées.

Format DVI	Mode	HD/1080i	HD/720P	SD/NTSC	SD/PAL
		1920 × 1080	1280 × 720	720 × 487	720 × 576
1080/59.94p **1080/50p** **1080/59.94i** **1080/50i** **1920 × 1080**	Fit-V	1920 1080	1280 720		
	Fit-H	1920 1080	1280 720		
	Full	1920 1080	1280 720		
720/59.94p **720/50p** **1280 × 720**	Fit-V	1920 1080	1280 720		
	Fit-H	1920 1080	1280 720		
	Full	1920 1080	1280 720		

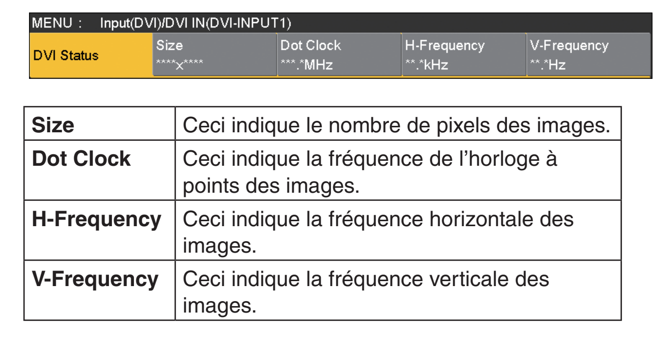
: Des images noires sont insérées ici.
: Les parties de l'image qui sortent de cette zone sont rognées.

2-1-11. Affichage des informations des signaux d'entrée DVI

Ces paramètres servent à afficher les informations concernant les images des signaux d'entrée DVI-D.
Les informations ne peuvent pas être modifiées.

① Sur le menu secondaire Input, utiliser [F2] à l'option Select pour sélectionner l'entrée à régler.
☞ Se reporter à “2-1. Réglages des signaux d'entrée”.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire DVI Status.



Size	Ceci indique le nombre de pixels des images.
Dot Clock	Ceci indique la fréquence de l'horloge à points des images.
H-Frequency	Ceci indique la fréquence horizontale des images.
V-Frequency	Ceci indique la fréquence verticale des images.

Les formats acceptés sont indiqués dans la liste ci-dessous.

<Formats DVI-D acceptés>

Signaux vidéo d'entrée			Fréquence de l'horloge à points (MHz)	Fréquence	
				Horizontale (kHz)	Verticale (Hz)
XGA	1024 × 768	Numérique	65,0	48,36	60,00
WXGA	1280 × 768	Numérique	79,5	47,78	59,87
SXGA	1280 × 1024	Numérique	108,0	63,98	60,02
WSXGA+	1680 × 1050	Numérique	146,2	65,29	59,95
UXGA	1600 × 1200	Numérique	162,0	75,00	60,00
WUXGA	1920 × 1200	Numérique	154,0	74,04	59,95
1080/50p	1920 × 1080	Numérique (RVB)	148,5	56,25	50,00
1080/59.94p	1920 × 1080	Numérique (RVB)	148,5/1,001	67,50/1,001	60,00/1,001
1080/50i	1920 × 1080	Numérique (RVB)	74,25	28,13	50,00
1080/59.94i	1920 × 1080	Numérique (RVB)	74,25/1,001	33,72	60,00/1,001
720/50p	1280 × 720	Numérique (RVB)	74,25	37,50	50,00
720/59.94p	1280 × 720	Numérique (RVB)	74,25/1,001	44,96	60,00/1,001

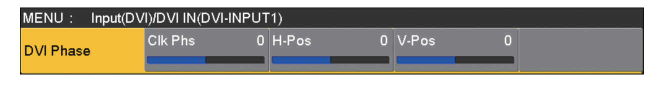
- Si le format des signaux d'entrée n'est pas accepté, il peut être impossible d'importer les signaux correctement, et une image noire ou une image qui présente des perturbations peut apparaître.

2-1-12. Réglage des signaux d’entrée DVI

Ces paramètres servent à régler l’horloge/phase et la position des signaux d’entrée DVI-D.
Sélectionner l’horloge/phase et la position des signaux quand la carte d’entrées DVI (AV-HS04M3) est raccordée.

① Sur le menu secondaire Input, utiliser [F2] à l’option Select pour sélectionner l’entrée à régler.
☞ Se reporter à “2-1. Réglages des signaux d’entrée”.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire DVI Phase.



③ Utiliser [F2] à l’option Clk Phs pour régler la phase d’horloge des signaux d’entrée analogiques.
Régler la valeur pour laquelle le niveau de bruit est minimisé tout en contrôlant la qualité de l’image.

④ Utiliser [F3] pour régler la position horizontale sur l’option H-Pos.

⑤ Utiliser [F4] pour régler la position verticale sur l’option V-Pos.

2-1-13. Réglage automatique du niveau du noir et du niveau du blanc (signaux d’entrée analogiques)

Le niveau du noir (offset) et le niveau du blanc (gain) des signaux d’entrée analogiques sont ajustés automatiquement.

- Effectuer ce réglage si une carte d’entrée DVI (AV-HS04M3) est raccordée.

Suivant l’ordinateur utilisé, il peut y avoir une certaine déviation par rapport au niveau correct du noir ou du blanc.
Pour procéder aux réglages automatiques afin de corriger cette déviation, afficher les signaux noir et blanc (BW.bmp) se trouvant sur le CD-ROM fourni ou les signaux noir plein écran et les signaux blanc plein écran se trouvant sur l’ordinateur raccordé au connecteur d’entrée DVI, et entrer ces signaux en tant que signaux d’entrée DVI.
Si les signaux noir et blanc sont utilisés, les positionner de manière que la limite entre le noir et le blanc arrive au centre de l’écran.
Si les signaux noir plein écran ou les signaux blanc plein écran sont utilisés, afficher le noir ou le blanc dans une zone couvrant au moins 80 % de l’écran à partir du centre de l’écran.
Avant d’effectuer tout réglage, suivre les instructions données dans la section “Réglage automatique du niveau du noir”.

Réglage automatique du niveau du noir

Entrer les signaux noir et blanc (BW.bmp) ou les signaux noir plein écran.

Utiliser [F5] pour sélectionner “Black” à l’option Auto, puis appuyer sur [F5] pour régler le niveau du noir automatiquement.

“Auto Setting” (en cours de réglage automatique) est affiché sur l’écran intégré pendant que les réglages sont en cours.

Réglage automatique du niveau du blanc

Entrer les signaux noir et blanc (BW.bmp) ou les signaux blanc plein écran.

Utiliser [F5] pour sélectionner “White” à l’option Auto, puis appuyer sur [F5] pour régler le niveau du blanc automatiquement.

“Auto Setting” (en cours de réglage automatique) est affiché sur l’écran intégré pendant que les réglages sont en cours.

Réinitialisation des valeurs réglées

Utiliser [F5] pour sélectionner “Init” à l’option Auto, puis appuyer sur [F5] pour ramener les réglages aux valeurs usine.

“Auto Setting” (en cours de réglage automatique) est affiché sur l’écran intégré pendant que les réglages sont en cours.

2-2. Réglages des signaux de sortie

SDI OUT1 à SDI OUT5 sont des sorties de signaux SDI.
DVI OUT est une sortie de signaux DVI-D.
Les sorties OUT A1, OUT A2, OUT B1 et OUT B2 ne peuvent être sélectionnées que si une des cartes optionnelles suivantes est raccordée.

- AV-HS04M4 (Carte de sorties analogiques)
- AV-HS04M5 (Carte de sorties DVI/analogiques)
- AV-HS04M7 (Carte de sorties SDI)

Avant de procéder au réglage des signaux de sortie, sélectionner d'abord les signaux de sortie à régler sur le menu secondaire Output.

① Appuyer sur la touche IN/OUT de manière à allumer son témoin et afficher le menu Output.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Output.

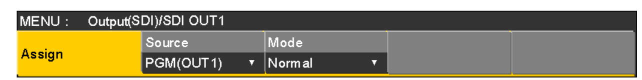


③ Utiliser [F2] à l'option Select pour sélectionner les signaux de sortie.

L'affichage du menu est commuté en fonction des signaux de sortie qui ont été sélectionnés.
Le titre du menu devient "MENU: Output (type de signaux)/connecteur de sortie".

Type de signaux	SDI, Analog, DVI-D, DVI-I

<Exemple de menu (SDI)>



<Liste des réglages par signal de sortie>

Connecteur de sortie		Menus de réglage et numéros des sections de ce manuel				
		Assign	SDI Output	DVI Output (Numérique)	DVI Output (Analogique)	Down Converter
		2-2-1	2-2-2	2-2-3	2-2-3	2-2-4
SDI OUT1 à SDI OUT5	Standard Sortie SDI ×5 lignes	✔	✔	—	—	—
DVI OUT	Standard Sortie DVI-D ×1 ligne	✔	—	✔	—	—
Fente de carte optionnelle OUT A1, OUT A2	AV-HS04M4 Sortie analogique composantes ×2 lignes	✔	—	—	—	—
	AV-HS04M5 Sortie DVI-I ×1 ligne Sortie analogique composantes ×1 ligne	✔	—	—	✔	—
	AV-HS04M7 Sortie SDI ×2 lignes	✔	✔	—	—	✔
Fente de carte optionnelle OUT B1, OUT B2	AV-HS04M4 Sortie analogique composantes ×2 lignes	✔	—	—	—	—
	AV-HS04M5 Sortie DVI-I ×1 ligne Sortie analogique composantes ×1 ligne	✔	—	—	✔	—
	AV-HS04M7 Sortie SDI ×2 lignes	✔	✔	—	—	✔

✔: Peut être défini.
—: Ne peut pas être défini.

2-2-1. Attribution des signaux de sortie

Les signaux de sortie peuvent être attribués aux connecteurs SDI OUT1 à SDI OUT5 et au connecteur DVI OUT.

① Sur le menu secondaire Output, utiliser [F2] à l'option Select pour sélectionner la sortie à régler.
☞ Se reporter à "2-2. Réglages des signaux de sortie".

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Assign.



③ Utiliser [F2] à l'option Source pour définir le type de signal de sortie.

PGM	Une image avec un effet de volet, de fondu, d'incrustation, d'incrustation aval ou autre effet est fournie à la sortie de ligne principale du mélangeur.
PVW	Il s'agit de la sortie de prévisionnage qui permet de vérifier l'opération à venir avant son exécution.
AUX1 à 4	Les signaux sélectionnés par les 4 lignes de bus AUX (AUX1 à AUX4) sont sortis.
CLN	Le signal filtré (l'image obtenue quand l'incrustation, l'incrustation aval ou autre effet a été éliminé du signal PGM) est sorti. ☞ Se reporter à "Attribution du signal CLN".
MV	Les signaux de l'affichage multi-vues sont sortis. Des signaux d'entrée et des signaux de sortie multiples sont réduits en taille et sortis vers un écran.
KeyOut	Le signal d'incrustation est sorti.
MEM-PVW	En mode de prévisionnage de mémoire, les effets de la mémoire de plans et de la mémoire d'événements sont sortis pour être prévisionnés.

④ Utiliser [F3] à l'option Mode pour régler le mode de sortie.

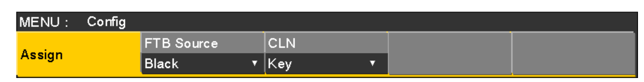
Normal	Les signaux sont sortis au format du système.
Down Convert (down-converter)	Ce réglage peut être sélectionné si la carte de sorties SDI (en option: AV-HS04M7) est raccordée. Quand le format du système est 1080/59.94i ou 720/59.94p, les signaux sont sortis au format 480/59.94i. Quand le format du système est 1080/50i ou 720/50p, les signaux sont sortis au format 576/50i. Quand le format du système est SD (480/59.94i ou 576/50i), ce réglage ne peut pas être sélectionné.

Attribution du signal CLN

Définir KEYCLN ou DSKCLN en tant que sortie CLN.

① Appuyer sur la touche [CONFIG SYS] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Config.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Assign.



③ Utiliser [F3] à l'option CLN pour sélectionner le type de signal de sortie.

Key	Les signaux PGM moins les effets d'incrustation sont sortis. Les effets Key, PinP1, PinP2 et DSK ne sont pas ajoutés.
DSK	Les signaux PGM moins les effets d'incrustation aval sont sortis.

2-2-2. Réglage de la plage de couleurs de la sortie SDI

La plage de couleurs peut être définie pour les images des signaux de sortie SDI.

- Le même réglage s'applique à tous les signaux de sortie SDI.

① Sur le menu secondaire Output, utiliser [F5] à l'option SDI Limit pour régler la plage de couleurs.
☞ Se reporter à "2-2. Réglages des signaux de sortie".



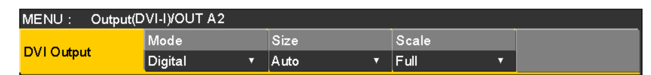
Off	La plage de couleur n'est pas restreinte.
108	Le niveau d'amplitude des couleurs (R, G et B) est limité à 0 % - 108 %.
104	Le niveau d'amplitude des couleurs (R, G et B) est limité à 0 % - 104 %.
100	Le niveau d'amplitude des couleurs (R, G et B) est limité à 0 % - 100 %.

2-2-3. Réglage des signaux de sortie DVI

Régler les signaux de sortie DVI de la sortie standard (DVI OUT) et les signaux de sortie DVI si la carte de sorties DVI/ analogiques (optionnelle) est raccordée.

① Sur le menu secondaire Output, utiliser [F2] à l’option Select pour sélectionner la sortie à régler.
☞ Se reporter à “2-2. Réglages des signaux de sortie”.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire DVI Output.



③ Utiliser [F2] à l’option Mode pour sélectionner le système de signal.
- Effectuer ce réglage si la carte de sorties DVI/analogiques (AV-HS04M5) est raccordée.

Digital	Les signaux numériques DVI sortent du connecteur DVI.
Analog	Les signaux analogiques DVI (RVB) sortent du connecteur DVI. Quand “Analog” est sélectionné, il arrive que la position d’affichage de l’image soit décalée suivant le moniteur qui est raccordé. Si elle est décalée, régler la position en utilisant les commandes du moniteur. Pour en savoir plus sur la méthode de réglage, se reporter au mode d’emploi du moniteur.

④ Utiliser [F3] à l’option Size pour sélectionner la résolution des images à sortir.

Auto	L’information de matériel pour la destination de sortie est recueillie par les signaux DVI, et les images sont sorties à la résolution optimale. La fréquence verticale est 60 Hz, et la résolution maximum est SXGA pour les signaux de sortie analogiques et WUXGA pour les signaux de sortie numériques. Si l’information de matériel ne peut pas être recueillie ou si la résolution et la fréquence qui peuvent être sorties par l’appareil ne sont pas contenues dans l’information de matériel, les images sont sorties au réglage XGA.

La liste des autres signaux est fournie dans le tableau ci-dessous.

<Tableau des réglages des signaux de sortie DVI>

Signaux de sortie DVI		Sortie Standard (DVI OUT)	Carte de sorties DVI/analogiques	
Taille	**Sortie**	**(Numérique)**	**(Numérique)**	**(Analogique)**
XGA	(1024 × 768)/60 Hz	✔	✔	✔
WXGA	(1280 × 768)/60 Hz	✔	✔	✔
SXGA	(1280 × 1024)/60 Hz	✔	✔	✔
WSXGA+	(1680 × 1050)/60 Hz	✔	✔	—
UXGA	(1600 × 1200)/60 Hz	✔	✔	—
WUXGA	(1920 × 1200)/60 Hz	✔	✔	—
1080/59.94p	(1920 × 1080)/59.94 Hz	✔	✔	—
1080/50p	(1920 × 1080)/50 Hz	✔	✔	—
1080/59.94i	(1920 × 1080)/59.94 Hz	✔	—	—
1080/50i	(1920 × 1080)/50 Hz	✔	—	—
720/59.94p	(1280 × 720)/59.94 Hz	✔	—	—
720/50p	(1280 × 720)/50 Hz	✔	—	—

✔: Peut être défini.
—: Ne peut pas être défini.

- Les signaux DVI ne peuvent pas être sortis si le format du système est 1080/23.98PsF ou 1080/24PsF.

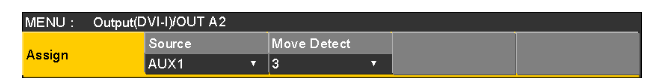
⑤ Utiliser [F4] à l’option Scale pour sélectionner la méthode de redimensionnement.

Fit-V	Le rapport largeur/hauteur des images de sortie est maintenu, et la taille des images est augmentée ou réduite en fonction de la résolution verticale. (Des bandes noires sont insérées dans les zones sans image. Les parties des images qui dépassent sont rognées.)
Fit-H	Le rapport largeur/hauteur des images de sortie est maintenu, et la taille des images est augmentée ou réduite en fonction de la résolution horizontale. (Des bandes noires sont insérées dans les zones sans image. Les parties des images qui dépassent sont rognées.)
Full	La taille des images de sortie est augmentée ou réduite en fonction de la résolution du système.
Fullx80%	La taille des images de sortie est augmentée ou réduite pour correspondre à une taille de 80 % par rapport à la résolution du système.
Fullx90%	La taille des images de sortie est augmentée ou réduite pour correspondre à une taille de 90 % par rapport à la résolution du système.

- Le rapport largeur/hauteur n’est pas maintenu pour le réglage Full, Fullx80% ou Fullx90%.
  Le taux d’agrandissement ou de réduction des images diffère dans le sens vertical et dans le sens horizontal.

■ Réglage de la sensibilité de détection du mouvement vidéo

① Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Assign.



② Utiliser [F3] à l’option Move Detect pour régler la sensibilité de détection du mouvement d’image.

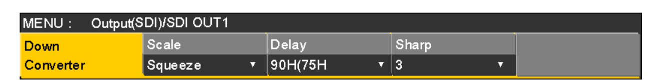
1	Vers des images fixes
↕	↕
3	Standard
↕	↕
5	Vers des images en mouvement

2-2-4. Réglage du convertisseur vers le bas (en option)

Sélectionner les réglages pour le convertisseur vers le bas (down-converter) intégré dans la carte de sorties SDI (en option: AV-HS04M7).

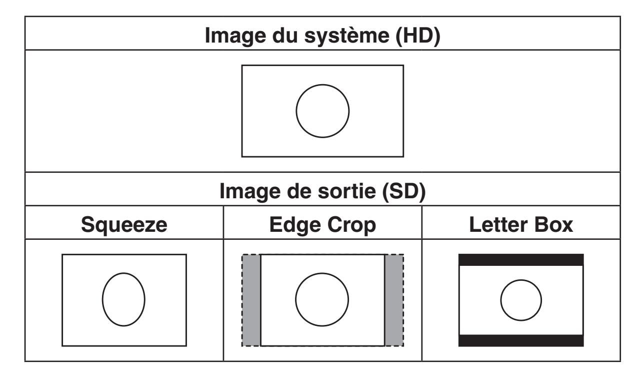
① Sur le menu secondaire Output, utiliser [F2] à l'option Select pour sélectionner la sortie à régler.
☞ Se reporter à "2-2. Réglages des signaux de sortie".

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Down Converter.



③ Utiliser [F2] à l'option Scale pour sélectionner le système de redimensionnement.

Squeeze	L'image est réduite en haut, en bas, à gauche et à droite selon un rapport largeur/hauteur 4:3.
Edge Crop	Le rapport largeur/hauteur est maintenu, la taille de l'image est réduite selon la résolution verticale, et elle est rognée à gauche et à droite.
Letter Box	Le rapport largeur/hauteur est maintenu, la taille de l'image est réduite selon la résolution horizontale, et des bandes noires sont ajoutées en haut et en bas.



④ Utiliser [F3] à l'option Delay pour régler le temps de retard de la sortie.

90H(75H)	Si le format du système est 1080/59.94i, l'image est sortie avec un retard de 90H par rapport à l'image du système (HD). Si le format du système est 720/59.94p, l'image est sortie avec un retard de 90H+1F par rapport à l'image du système (HD). Si le format du système est 1080/50i, l'image est sortie avec un retard de 75H par rapport à l'image du système (HD). Si le format du système est 720/50p, l'image est sortie avec un retard de 75H+1F par rapport à l'image du système (HD). Si le format du système est 1080/50i ou 720/50p, "75H" est affiché sur le menu.
1F	L'image est sortie en phase avec un retard d'une image par rapport à l'image du système (HD).

Pour en savoir plus sur la phase et les temps de retard, se reporter à "2-4. Réglage de la phase du signal de sortie".

⑤ Utiliser [F4] à l'option Sharp pour régler l'étendue de la netteté du bord des images.

1	Standard
↕	↕
5	Bords très nets

Pour en savoir plus sur les autres réglages, se reporter au mode d'emploi de la carte optionnelle.

2-3. Sélection des signaux de synchronisation

Les signaux de synchronisation devant être utilisés par le système peuvent être sélectionnés.

Synchronisation externe:

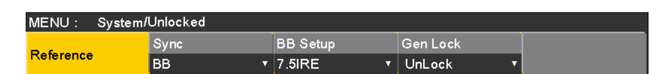
Pour la synchronisation avec un signal de synchronisation externe (gen-lock).
Le signal d'entrée de référence entre et ressort en boucle.

BB	Signal Black Burst (phase verticale de 0H)
BB Advanced	Signal Black Burst Phase verticale de 90H quand le format 59.94i ou 59.94p est sélectionné; phase verticale de 75H quand le format 50i ou 50p est sélectionné
Tri-level sync	Signal Tri-level Sync (phase verticale de 0H) ● Ce signal peut être sélectionné si le format de système est 1080/24PsF.
Internal	Pour la synchronisation avec un signal de référence interne (INT). Le signal REFOUT (signal Black Burst) sort des deux connecteurs de référence. ● Ce signal ne peut pas être sélectionné si le format de système est 1080/24PsF.

- Si le format sélectionné est 1080/24PsF, INT (synchronisation interne) ne peut pas être sélectionné à l'option Sync du menu secondaire Reference.
- Cet appareil accepte des signaux de synchronisation pour fréquence de trame qui sont les mêmes que ceux du format du système.
  Cependant, si l'appareil passe au format 1080/23.98PsF, il accepte également des signaux de référence (Black Burst) avec 10F-1D (conformes à la norme SMPTE318M).

① Appuyer sur la touche [CONFIG SYS] de manière à allumer son témoin et afficher le menu System.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Reference.



③ Utiliser [F2], sélectionner le signal de synchronisation sur l'option Sync, et appuyer sur [F2] pour entrer la sélection.

④ Utiliser [F3] à l'option BB Setup pour sélectionner le niveau de configuration de Black Burst en mode de synchronisation interne.
Ce réglage prend effet quand le système vidéo est 59.94i ou 59.94p.
Le niveau de configuration est fixé à 0 IRE quand le système est 50i ou 50p.

⑤ L'état de genlock est affiché à l'option Gen Lock.

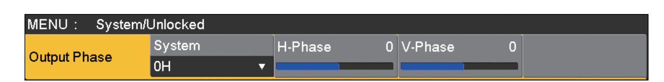
Locked	Synchronisation sur le signal de synchronisation externe ou le signal de référence interne.
UnLock	Pas de synchronisation sur le signal de synchronisation externe ou le signal de référence interne.

2-4. Réglage de la phase du signal de sortie

La phase des signaux vidéo sortant peut être ajustée.

① Appuyer sur la touche [CONFIG SYS] de manière à allumer son témoin et afficher le menu System.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Output Phase.



③ Utiliser [F2], et sélectionner "0H" ou "1H" sur l'option System.

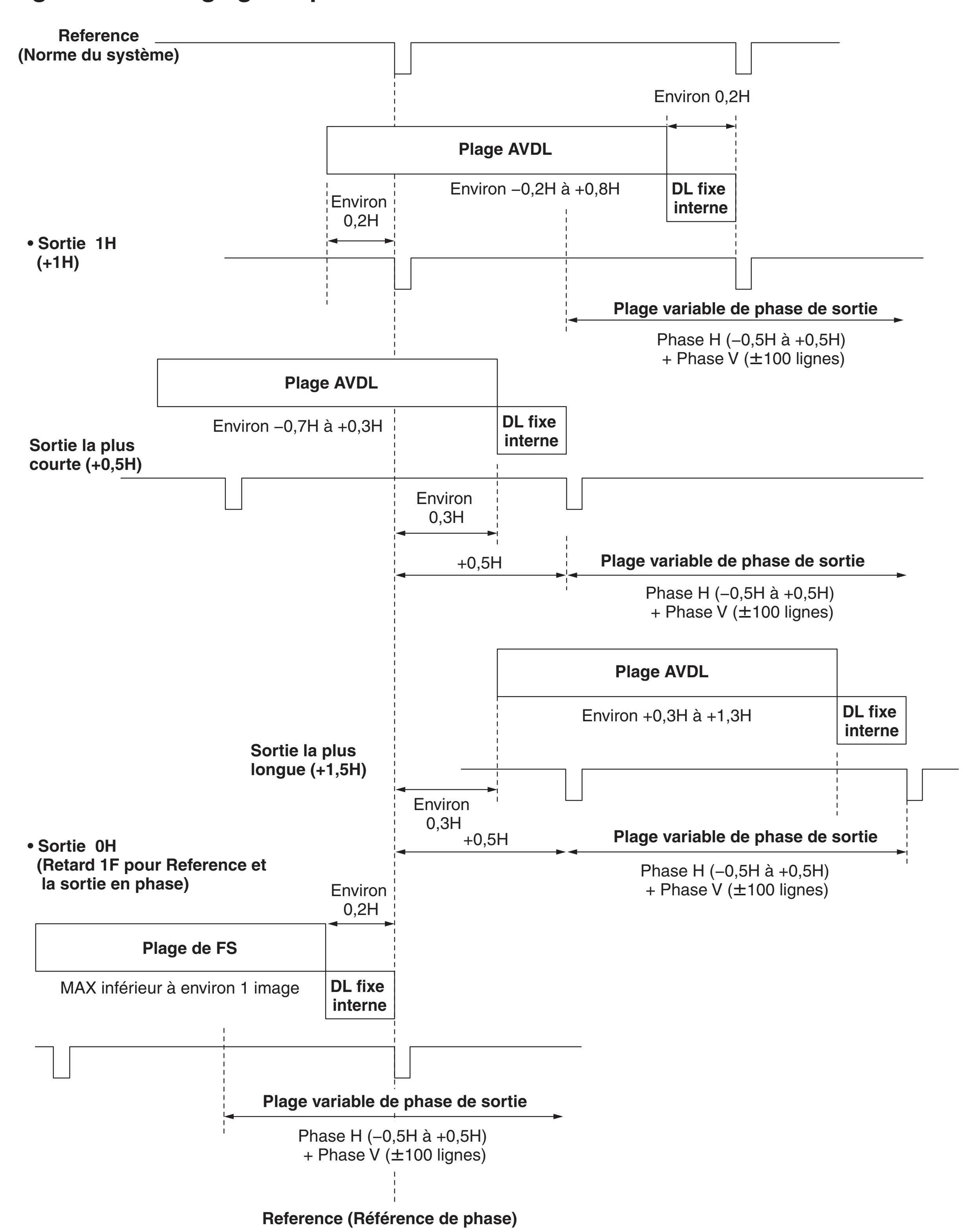
0H	Les signaux vidéo sont sortis en phase par rapport au signal Reference du système en utilisant la phase interne. La fonction de synchronisation d'image est en service (ON) pour tous les signaux d'entrée.
1H	Les signaux vidéo sont sortis avec un retard de 1H par rapport au signal Reference du système. Si la fonction du synchroniseur d'image est activée (ON), les signaux vidéo de sortie sortent avec un retard de 1 image + 1H.

④ Utiliser [F3] à l'option H-Phase pour régler la phase horizontale.
H-Phase peut être réglé sur une plage de –0,5H à +0,5H.

- Le réglage affiché sur le menu diffère en fonction du format du système.

⑤ Utiliser [F4] à l'option V-Phase pour régler la phase verticale.
V-Phase peut être réglé sur une plage de –100H à +100H.

<Configuration du réglage de phase>



Plage AVDL: Plage pour le réglage de phase automatique.

2. Réglages des signaux d’entrée/sortie

<Phases et temps de retard des signaux d’entrée/sortie pendant l’utilisation du format HD>

Synchroniseur d’image

Signaux d’entrée → **FS:** On, Off **Mode:** Normal, Up Convert ou Dot by Dot (ne peut pas être sélectionné si le format du système est 720p) → **Effets vidéo** → **Signaux de sortie** ①

Convertisseur vers le bas

Delay: 90H (75H) ou 1F → ②

☞ Voir “2-1-1. Réglage du synchroniseur d’image”.

☞ Voir “2-2-4. Réglage du convertisseur vers le bas (en option)”.

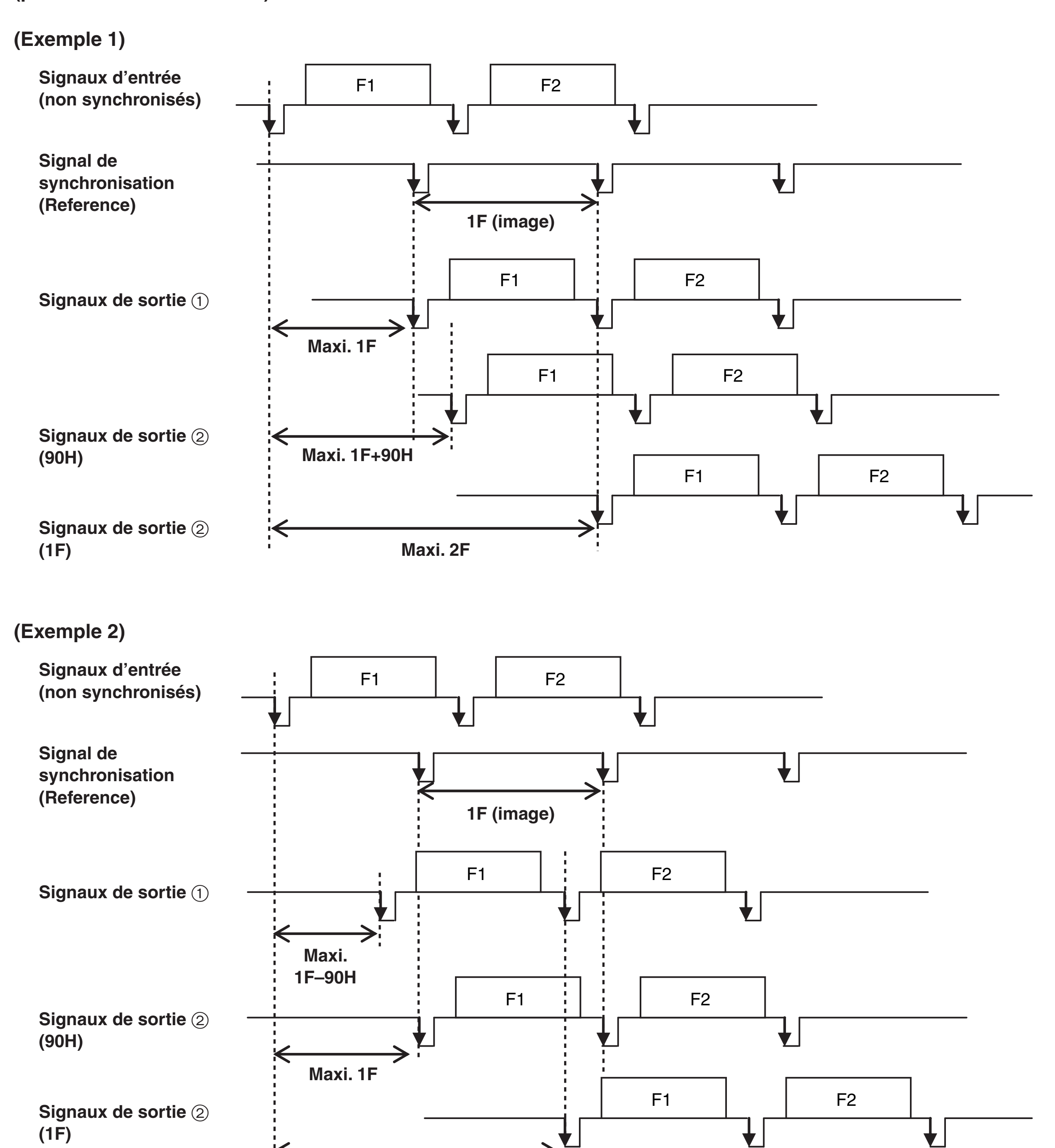
Output Phase	Entrée		Entrée non synchronisée	Signaux de sortie ① Normal		Signaux de sortie ② Convertisseur vers le bas (90H)		Signaux de sortie ② Convertisseur vers le bas (1F)	
System	Mode	FS		Phase	Temps de retard	Phase	Temps de retard	Phase	Temps de retard
Signal de synchronisation (Reference): Signal Black burst (BB), signal de synchronisation tri-niveau (Tri-level sync), signal de référence interne (Internal)									
1H	Normal	Off	Pas possible	Reference+1H	1H	①+90H	1H+90H	En phase avec ①	1H+1F
	Normal	On	Possible	Reference+1H	Maxi. 1F+1H	①+90H	Maxi. 1F+1H +90H	En phase avec ①	Maxi. 2F+1H
	Up Convert/ Dot by Dot	On (Forcé)	Possible						
0H **(Exemple 1)**	Normal/ Up Convert/ Dot by Dot	On (Forcé)	Possible	En phase avec Reference	Maxi. 1F	①+90H	Maxi. 1F+90H	En phase avec ①	Maxi. 2F
Signal de synchronisation (Reference): Signal Black burst (BB Advanced)									
1H	Normal	Off	Pas possible	Reference –90H+1H	1H	①+90H	1H+90H	En phase avec ①	1F+1H
	Normal	On	Possible	Reference –90H+1H	Maxi. 1F–90H +1H	①+90H	Maxi. 1F+1H	En phase avec ①	Maxi. 2F–90H +1H
	Up Convert/ Dot by Dot	On (Forcé)	Possible						
0H **(Exemple 2)**	Normal/ Up Convert/ Dot by Dot	On (Forcé)	Possible	Reference –90H	Maxi. 1F–90H	①+90H (En phase avec Reference)	Maxi. 1F	En phase avec ①	Maxi. 2F–90H

- Pour 1080/50i et 720/50p, le 90H indiqué ci-dessus devient 75H.
- Une conversion fondée sur le format HD s’applique à 1H.
- Si les effets vidéo utilisés sont DVE et PinP le signal de sortie présente un retard de +1F.
- La phase et le temps de retard pour les signaux d’entrée DVI sont les mêmes que quand UC/DbyD est sélectionné puisque le synchroniseur d’image est en mode On.
- Les signaux de sortie DVI sont retardés de +1F.
- Quand les images sont sorties vers un affichage multi-vues, elles sont retardées de +1F.
- Si les signaux de sortie DVI sont des images de sortie pour un affichage multi-vues, les images de sortie présentent un retard de +2F.

2. Réglages des signaux d’entrée/sortie

<Relation de phase entre les signaux d’entrée et les signaux de sortie>

(pour le format 1080/59.94i)



2-5. Réglage de l'affichage multi-vues

2-5-1. Réglage de la disposition de l'écran

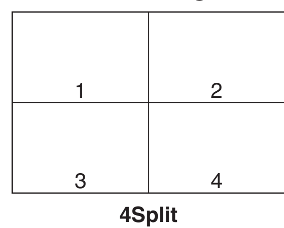
Il y a neufs dispositions possibles pour l'écran fractionné.

4Split	5-aSplit	5-bSplit
6-aSplit	6-bSplit	9Split
10-aSplit	10-bSplit	16Split

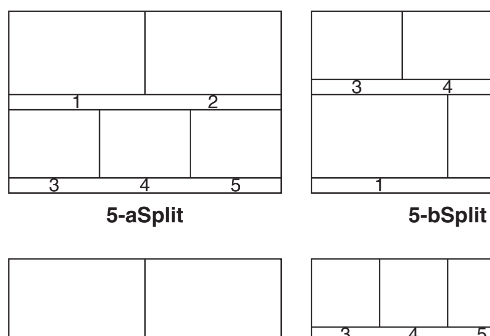
L'affichage des signaux suivants peut être attribué aux fenêtres 1 à 16.

Signaux pouvant être attribués
SDI IN1 à SDI IN8, DVI IN, IN-A1, IN-A2, IN-B1, IN-B2, CBGD1, CBGD2, Still1V, Still1K, Still2V, Still2K, Clip1V, Clip1K, Clip2V, Clip2K, PGM, PVW, MEM-PVW, Key Out, AUX1 à AUX4, Clock

<Modes d'affichage>

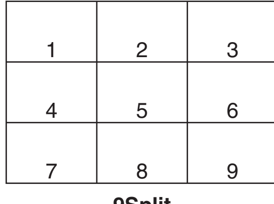


4Split

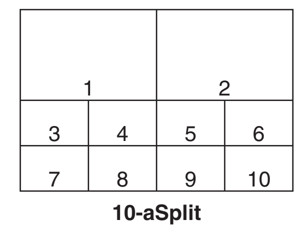


5-aSplit **5-bSplit**

6-aSplit **6-bSplit**



9Split



10-aSplit

10-bSplit

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

16Split

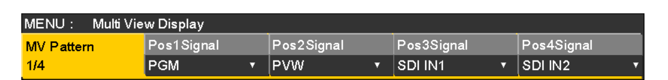
① Appuyer sur la touche [XPT/MV] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Multi View Display.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire MV Split.



③ Utiliser [F2] à l'option Split pour définir le mode d'affichage sur écran fractionné.

④ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire MV Pattern 1/4 à MV Pattern 4/4.



⑤ Utiliser [F2] à [F5] pour régler les noms des signaux devant être affichés sur les fenêtres (1 à 16).

SDI IN1 à SDI IN8, DVI IN, IN-A1, IN-A2, IN-B1, IN-B2, CBGD1, CBGD2, Still1V, Still1K, Still2V, Still2K, Clip1V, Clip1K, Clip2V, Clip2K, PGM, PVW, MEM-PVW, Key Out, AUX1 à AUX4, Clock

- Si les signaux d'entrée (SDI IN1 à SDI IN8, DVI IN, IN-A1, IN-A2, IN-B1 ou IN-B2) ont été sélectionnés, le nom de matériau réglé au menu Input → menu secondaire Name est affiché (jusqu'à 10 caractères).
- Si les signaux d'entrée ont été sélectionnés par les bus AUX (AUX1 à AUX4), les quatre premiers caractères du nom de matériau sont affichés entre les crochets [ ].

Affichage qui apparaît quand IN1 (CAM1) a été sélectionné par AUX1:
AUX1[CAM1]
Affichage qui apparaît quand IN2 (CAMERA2) a été sélectionné par AUX2:
AUX2[CAME]

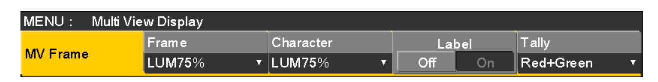
- Si le bus AUX pour lequel "MV" a été sélectionné est affiché sur une fenêtre de l'affichage multi-vues, les images sont sorties en boucle comme si deux miroirs avaient été placés l'un en face de l'autre.

2-5-2. Réglage de l'image divisée et des caractères

Régler l'image, la luminosité des caractères et le fond des écrans divisés devant être affichés sur l'affichage multi-vues.

① Appuyer sur la touche [XPT MV] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Multi View Display.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire MV Frame.



③ Utiliser [F2] à l'option Frame pour régler la luminosité et l'affichage de l'image divisée.

LUM0%, LUM25%, LUM50%, LUM75%, LUM100%	Sélectionner un de ces réglages pour la luminosité de l'image divisée (échelle de gris).
Off	L'image divisée n'est pas affichée.

④ Utiliser [F3] à l'option Character pour régler la luminosité et l'affichage des caractères.

LUM0%, LUM25%, LUM50%, LUM75%, LUM100%	Sélectionner un de ces réglages de luminosité (échelle de gris) pour les caractères.
Off	Les caractères ne sont pas affichés. Le fond des caractères n'est pas non plus affiché.

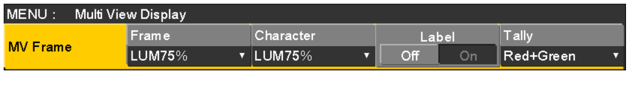
⑤ Utiliser [F4] à l'option Label pour décider si le fond des caractères (demi-ton) doit être affiché ou non.

On	Le fond des caractères est affiché.
Off	Le fond des caractères n'est pas affiché.

2-5-3. Réglage des affichages de Tally

Régler les affichages de Tally devant être superposés sur l'image divisée de l'affichage multi-vues.
Le Tally rouge indique un matériau consistant en sorties de programme.
Le Tally vert indique un matériau sélectionné par le bus préréglé.

Sur le menu secondaire MV Frame, utiliser [F5] à l'option Tally pour régler les affichages de Tally.



Red+Green	Les deux Tallys rouge et vert sont affichés.
Red	Seul le Tally rouge est affiché.
Off	Aucun Tally n'est affiché.

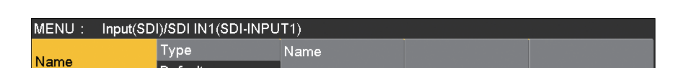
- Le Tally rouge n'est pas affiché pendant le FTB (fondu au noir) jusqu'à ce que les images de programme aient été complètement remplacées par un écran noir. A cette étape, le Tally vert apparaît pour les images consistant en images de programme.
  Cependant, le Tally rouge est affiché si un réglage autre que "White" ou "Black" est sélectionné pour l'image utilisée au fondu en sortie.
  ☞ Se reporter à "1-7. FTB (Fondu au noir)".
- Les signaux de Tally rouge et Tally vert sont fournis au connecteur de sortie de Tally sur le panneau arrière.
  ☞ Se reporter à "4-1. Réglage de GPI I/O".

2-5-4. Modification des noms des matériaux

Les noms de matériaux des signaux d’entrée (SDI IN1 à SDI IN8, DVI IN, IN-A1, IN-A2, IN-B1 ou IN-B2) devant être attribués à l’affichage multi-vues peuvent être modifiés.
Ces noms peuvent être sélectionnés à partir des réglages par défaut ou des réglages utilisateur.
Si des réglages préréglés et des réglages utilisateur sont établis, le nom de matériau (tel que CAM1) est affiché.

① Sur le menu secondaire Input, utiliser [F2] à l’option Select pour sélectionner l’entrée à régler.
☞ Se reporter à “2-1. Réglages des signaux d’entrée”.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Name.



③ Utiliser [F2] à l’option Type pour sélectionner le type de nom de matériau.

Default (réglages par défaut)	Sélectionner les noms de matériaux parmi les suivants: SDI IN1 à SDI IN8, DVI IN, IN-A1, IN-A2, IN-B1 et IN-B2.
User (réglages utilisateur)	Des noms de matériaux allant jusqu’à 7 caractères sont attribués.

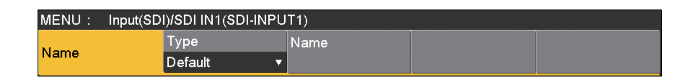
Sélection du type préréglé



① Sur le menu secondaire Name, utiliser [F2] à l’option Type pour sélectionner “Preset”.

② Utiliser [F3] à l’option Name pour sélectionner le nom du matériau.

Sélection du type utilisateur



① Sur le menu secondaire Name, utiliser [F2] à l’option Type pour sélectionner “User”.

② Appuyer sur [F3] pour afficher l’écran de clavier.

③ Utiliser [F1] à [F3] pour saisir le nom, puis appuyer sur [F4].
Pour annuler le nom qui a été saisi et fermer l’écran de clavier, appuyer sur [F5].
☞ Se reporter à “2-2-2. Utilisation de l’écran du clavier” (Mode d’emploi <Les bases>).

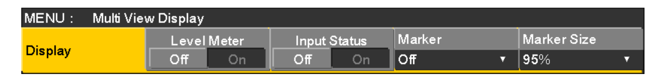
2-5-5. Réglage des indicateurs de niveau

Les indicateurs de niveau pour les signaux audio intégrés qui sont transférés par l’entrée SDI peuvent être affichés sur les fenêtres.

Affichage à gauche:
Canal 1 de groupe 1
Affichage à droite:
Canal 2 de groupe 1

① Appuyer sur la touche XPT/MV de manière à allumer son témoin et afficher le menu Multi View Display.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Display.



③ Utiliser [F2] à l’option Level Meter pour régler l’affichage du compteur de niveau.

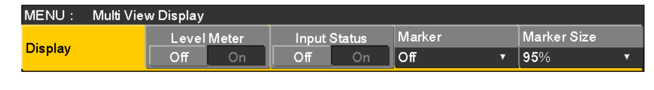
On	Les indicateurs de niveau sont affichés.
Off	Les indicateurs de niveau ne sont pas affichés.

2-5-6. Réglage des repères des signaux d’entrée

L’état des signaux d’entrée peut être affiché devant les noms des matériaux affichés sur les fenêtres.

Repère “F”:
Ce repère apparaît quand les signaux d’entrée sont gelés.
Repère “ ! ”:
Ce repère apparaît si aucun signal n’est entré ou si des signaux à des formats différents sont entrés.
- Quand le repère “F” est affiché, le repère “!” n’est pas affiché.

① Sur le menu secondaire Display, utiliser [F3] à l’option Input Status pour régler l’affichage d’état des signaux d’entrée.



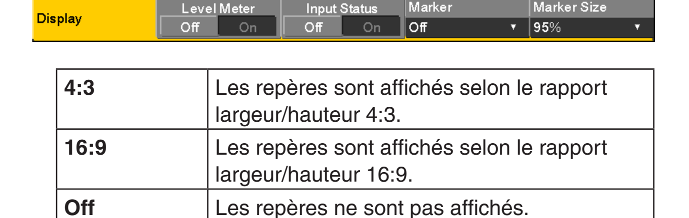
On	L’état des signaux d’entrée est affiché.
Off	L’état des signaux d’entrée n’est pas affiché.

2-5-7. Réglage des repères

Des repères de sécurité peuvent être affichés pour les matériaux de l’affichage multi-vue. Ces repères peuvent être affichés quand des matériaux PGM ou PVW doivent être affichés à la moitié de leur taille.

4Split	Fenêtres 1 à 4
5/6/10Split	Fenêtre 1 ou 2

① Sur le menu secondaire Display, utiliser [F4] à l’option Marker pour régler l’affichage des repères.



4:3	Les repères sont affichés selon le rapport largeur/hauteur 4:3.
16:9	Les repères sont affichés selon le rapport largeur/hauteur 16:9.
Off	Les repères ne sont pas affichés.

② Utiliser [F5] à l’option Marker Size pour régler la taille des repères.

2-5-8. Mode multi-vues haute résolution

Les images sorties sur un affichage multi-vues peuvent être sorties en haute résolution à la sortie DVI-D.
- Ces réglages peuvent être effectués quand le système est réglé en mode SD.

① Appuyer sur la touche CONFIG/SYS de manière à allumer son témoin et afficher le menu System.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Format.



③ Utiliser [F3] à l’option Hi Resolution pour sélectionner “On” ou “Off”, puis appuyer sur [F3].
- Le fait de régler cette option sur “On” commute l’option Source à la valeur par défaut si les signaux de sortie suivants à l’option Source du menu secondaire Assign dans le menu Output sont réglés sur “MV”.

SDI OUT1 à SDI OUT5, OUT-A1, OUT-A2, OUT-B1, OUT-B2

- Le fait de régler cette option sur “On”, pendant que les signaux de l’affichage multi-vues sont sortis au bus AUX ou DISP, commute les signaux de sortie en signaux noirs (signaux autogénérés).

2-6. Réglage des données auxiliaires et données audio intégrées

Une fonction permettant de faire passer les données auxiliaires V et les données audio intégrées des signaux d'entrée SDI peut être réglée.

Quand un format HD est utilisé:
Les données auxiliaires à partir de la ligne 9 sont autorisées à passer.

Quand un format SD est utilisé:
Les données auxiliaires à partir de la ligne 12 sont autorisées à passer.

- Si le format du système sélectionné pour l'appareil est 1080/59.94i, 720/59.94p, 1080/50i ou 720/50p, il n'est pas possible d'autoriser les données auxiliaires et les données audio intégrées à passer, même si des signaux au format SD (480/59.94i ou 576/50i) ont été entrés en mode Dot by Dot ou en mode Up Convert.
  ☞ Se reporter à "2-1-2. Réglage du mode d'entrée".

① Appuyer sur la touche [CONFIG SYS] de manière à allumer son témoin et afficher le menu System.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Ancillary.



Réglage pour les signaux de sortie de programme

③ Utiliser [F3] pour sélectionner "On" ou "Off" à l'option PGM.

On	Les données auxiliaires et les données audio intégrées des matériaux d'entrée SDI sélectionnés par le bus PGM sont autorisées à passer.
Off	Les données auxiliaires et les données audio intégrées ne sont pas autorisées à passer.

Réglage pour les signaux de sortie de prévisualisation

④ Utiliser [F4] pour sélectionner "On" ou "Off" à l'option PVW.

On	Les données auxiliaires et les données audio intégrées des matériaux d'entrée SDI sélectionnés par le bus PST sont autorisées à passer.
Off	Les données auxiliaires et les données audio intégrées ne sont pas autorisées à passer.

Réglage pour les signaux de sortie de l'affichage multi-vues

⑤ Utiliser [F5] pour sélectionner "PGM", "PVW" ou "Off" à l'option MV.

PGM	Les données auxiliaires et les données audio intégrées des matériaux d'entrée SDI sélectionnés par le bus PGM sont autorisées à passer.
PVW	Les données auxiliaires et les données audio intégrées des matériaux d'entrée SDI sélectionnés par le bus PST sont autorisées à passer.
Off	Les données auxiliaires et les données audio intégrées ne sont pas autorisées à passer.

Réglage pour les signaux de sortie des bus AUX (AUX1 à AUX4)

⑥ Utiliser [F2] pour sélectionner "On" ou "Off" à l'option AUX.

On	Les données auxiliaires et les données audio intégrées des matériaux d'entrée SDI sélectionnés par le bus AUX (AUX1 à AUX4) sont autorisées à passer.
Off	Les données auxiliaires et les données audio intégrées ne sont pas autorisées à passer.

3. Réglages du système

3-1. Réglage du format du système

Un format de système (signaux d'entrée/sortie) peut être sélectionné.

① Appuyer sur la touche CONFIG SYS de manière à allumer son témoin et afficher le menu System.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Format.



③ Utiliser [F2], sélectionner le format sur l'option Format et appuyer sur [F2] pour entrer la sélection.

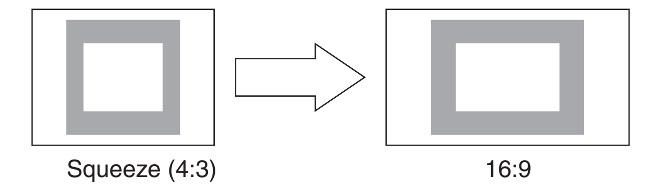
Réglage du mode Squeeze 16:9

Quand le mode Squeeze (compression) 16:9 est sélectionné, une bordure (Wipe ou PinP) est établie en tenant compte du fait que des images au format SD seront converties et utilisées selon un rapport largeur/hauteur 16:9.
Ce réglage est possible si SD est sélectionné comme format du système.

Sur le menu secondaire Format, utiliser [F4] à l'option 16:9 Squeeze pour décider si le mode Squeeze est pris en charge ou non.

On	Le mode Squeeze est pris en charge.
Off	Le mode Squeeze n'est pas pris en charge.

Largeur de la bordure (représentation graphique) quand le mode Squeeze est pris en charge.



3. Réglages du système

3-2. Définition des points de connexion

3-2-1. Attribution de signaux aux points de connexion

Des signaux d'entrée vidéo externes et des signaux générés en interne peuvent être attribués aux points de connexion 1 à 24. Quand une des touches de points de connexion 1 à 24 est tenue enfoncée, l'état des signaux attribués s'affiche sur l'écran intégré pendant que la touche est tenue enfoncée.

Si l'attribution actuelle des signaux sélectionnés par les touches de points de connexion est changée, les positions des touches de point de connexion allumées changent également en fonction du changement d'attribution. Les images sortant à ce moment ne sont pas affectées.

Le tableau ci-dessous donne la liste des matériaux pouvant être attribués.

Signal	Ce qui apparaît sur l'écran	Description
SDI IN1 à SDI IN8	IN1 à IN8	Entrée SDI 1 à 8
DVI IN	DVI	Entrée DVI-D
IN-A1, IN-A2, IN-B1, IN-B2	A1, A2, B1, B2	Fente de carte optionnelle (SDI, analogique composantes, composite analogique, DVI)
Black	BLK	Signal généré en interne (noir)
CBGD1, CBGD2	CBD1, CBD2	Signal généré en interne (fond coloré)
CBAR	CBAR	Signal généré en interne (mire de couleur)
Still1V, Still1K, Still2V, Still2K	ST1V, ST1K, ST2V, ST2K	Mémoire vidéo d'images fixes
Clip1V, Clip1K, Clip2V, Clip2K	CL1V, CL1K, CL2V, CL2K	Mémoire vidéo d'images en mouvement
MEM-PVW	MPV	Prévisionnage de mémoire (images du bus AUX et de l'écran intégré uniquement)
AUX1 à AUX4	AUX1 à AUX4	Sortie de bus AUX (images de l'écran intégré uniquement)
CLN	CLN	CLN (images du bus AUX et de l'écran intégré uniquement)
KeyOut	KOUT	KeyOut (images du bus AUX et de l'écran intégré uniquement)
Shift	SHIFT	Fonction SHIFT
None	None	Aucun signal attribué

- L'image ne change pas si une touche à laquelle "None" est attribué est actionnée.

Le tableau ci-dessous donne la liste des réglages par défaut.

Touche	Ce qui apparaît sur l'écran	Touche	Ce qui apparaît sur l'écran	Touche	Ce qui apparaît sur l'écran
XPT1	BLK	XPT9	IN8	XPT17	CBD1
XPT2	IN1	XPT10	DVI	XPT18	ST1V
XPT3	IN2	XPT11	A1	XPT19	ST2V
XPT4	IN3	XPT12	None	XPT20	None
XPT5	IN4	XPT13	A2	XPT21	KOUT
XPT6	IN5	XPT14	B1	XPT22	CLN
XPT7	IN6	XPT15	B2	XPT23	None
XPT8	IN7	XPT16	CBAR	XPT24	None

3-2-2. Réglage de la commutation des points de connexion

Le moment où les points de connexion sont commutés peut être défini.
Cette commutation est réalisée à l'aide des touches de points de connexion et de la touche [Cut].

① Appuyer sur la touche [XPT/MV] de manière à allumer son témoin et afficher le menu XPT.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire XPT Switch.



③ Utiliser [F2], et sélectionner le moment de la commutation sur l'option Timing.

Any	Les points de connexion sont commutés dans la trame la plus proche. Ceci convient aux applications en direct.
Field1	Les points de connexion sont commutés dans la trame 1. Ceci convient aux applications de montage.
Field2	Les points de connexion sont commutés dans la trame 2. Ceci convient aux applications de montage.

3-3. Attributions des touches

3-3-1. Réglage des touches utilisateur

L'utilisateur peut attribuer plusieurs fonctions à huit touches utilisateur (U1 à U8) à l'aide du menu.
Les touches utilisateur sont allumées en ambre quand la fonction attribuée est activée (ON) et éteintes quand la fonction attribuée est désactivée (OFF).
Chaque pression sur la touche utilisateur fait alterner la fonction entre ON et OFF.

Le tableau ci-dessous donne la liste des fonctions pouvant être attribuées aux touches utilisateur (U1 à U8).

Nom de la fonction	Description de la fonction
Key PVW	Sort l'image d'incrustation à la sortie de prévisionnage.
PinP PVW	Sort les images PinP1 et PinP2 simultanément à la sortie de prévisionnage.
PinP1 PVW	Sort l'image PinP1 à la sortie de prévisionnage.
PinP2 PVW	Sort l'image PinP2 à la sortie de prévisionnage.
DSK PVW	Sort l'image DSK à la sortie de prévisionnage.
GPII-EN	Valide ou invalide GPI-In.
GPIO-EN	Valide ou invalide GPI-Out.
SHIFT	Commute toutes les touches de points de connexion de bus A/B et de bus AUX entre l'avant et l'arrière.
AUX Trans	Valide ou invalide les transitions de bus AUX.
PinP Trans	Valide ou invalide les transitions de bus PinP.
EFF DSLV	Commute le fondu d'effet entre ON et OFF.

■ **Réglages par défaut**

Touche	Nom de la fonction	Touche	Nom de la fonction
U1	KEY PVW	U5	AUX Trans
U2	PinP PVW	U6	EFF DSLV
U3	DSK PVW	U7	SHIFT
U4	PinP Trans	U8	None

- Quand une application logicielle de type plug-in est introduite, les fonctions inhérentes à cette application sont parfois ajoutées aux fonctions qui sont attribuées.❇

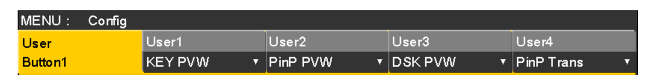
❇: Cette fonction peut être activée sur n'importe quel modèle dont la version de système est V2.00.00 ou au-dessus.
Ces opérations ne peuvent pas être utilisées sur un modèle avec une version de système inférieure à V2.00.00.

<Méthode de réglage>

① Appuyer sur la touche [CONFIG/SYS] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Config.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire User Button1 et le menu secondaire User Button2.

● **Menu secondaire User Button1**



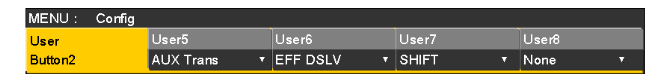
③ Utiliser [F2] à l'option User1 pour sélectionner la fonction à attribuer à la touche [U1].

④ Utiliser [F3] à l'option User2 pour sélectionner la fonction à attribuer à la touche [U2].

⑤ Utiliser [F4] à l'option User3 pour sélectionner la fonction à attribuer à la touche [U3].

⑥ Utiliser [F5] à l'option User4 pour sélectionner la fonction à attribuer à la touche [U4].

● **Menu secondaire User Button2**



⑦ Utiliser [F2] à l'option User5 pour sélectionner la fonction à attribuer à la touche [U5].

⑧ Utiliser [F3] à l'option User6 pour sélectionner la fonction à attribuer à la touche [U6].

⑨ Utiliser [F4] à l'option User7 pour sélectionner la fonction à attribuer à la touche [U7].

⑩ Utiliser [F5] à l'option User8 pour sélectionner la fonction à attribuer à la touche [U8].

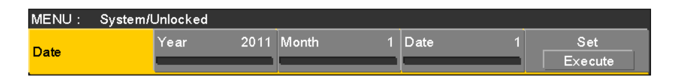
3-4. Réglage de la date et de l'heure

L'utilisateur peut régler l'horodateur servant à estampiller la date et l'heure dans la carte mémoire.
La date et l'heure doivent absolument être réglées si une carte mémoire doit être utilisée.

Réglage de la date

① Appuyer sur la touche [CONFIG SYS] de manière à allumer son témoin et afficher le menu System.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Date.



③ Utiliser [F2] à l'option Year pour régler l'année.

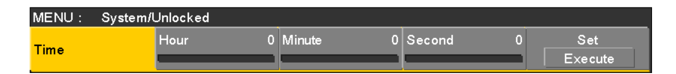
④ Utiliser [F3] à l'option Month pour régler le mois.

⑤ Utiliser [F4] à l'option Date pour régler le jour.

⑥ Appuyer sur [F5] pour entrer l'année/mois/jour.

Réglage de l'heure

① Sur le menu System, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Time.



② Utiliser [F2] à l'option Hour pour régler l'heure.

③ Utiliser [F3] à l'option Minute pour régler les minutes.

④ Utiliser [F4] à l'option Second pour régler les secondes.

⑤ Appuyer sur [F5] pour entrer l'heure/minutes/secondes.

3-5. Réglages du réseau

Le réseau doit être configuré pour pouvoir réaliser des tâches comme la mise à jour de la version du logiciel par le réseau local.
La configuration initiale du réseau est: adresse IP: 192.168.0.8, Subnet Mask (masque de sous-réseau): 255.255.255.0.
Si l'ordinateur hôte est utilisé avec des réglages correspondant à la configuration initiale, il n'est pas nécessaire d'effectuer la configuration via le menu.

Pour que les réglages prennent effet, le système doit être redémarré. Mettre le système hors tension puis à nouveau sous tension.

Réglage de l'adresse IP

① Appuyer sur la touche [CONFIG SYS] de manière à allumer son témoin et afficher le menu System.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Network1.



③ Utiliser [F2] à [F5] pour régler l'adresse IP, et appuyer sur [F5] (Save) pour entrer l'adresse.

Réglage du masque de sous-réseau (Subnet Mask)

① Sur le menu System, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Network2.



② Utiliser [F2] à [F5] pour régler le masque de sous-réseau, et appuyer sur [F5] (Save) pour entrer le masque.

Réglage de la passerelle (Gateway)

① Sur le menu System, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Network3.



② Utiliser [F2] à [F5] pour régler la passerelle, puis appuyer sur [F5] (Save) pour entrer le réglage.

Affichage de l'adresse MAC

① Sur le menu System, utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Network4.
L'adresse MAC apparaît.

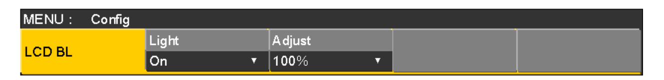
3-6. Réglage du rétroéclairage de l'écran intégré et de l'illumination des touches

Réglage du rétroéclairage de l'écran intégré

Le rétroéclairage de l'écran intégré peut être activé ou désactivé. Il est également possible de régler le rétroéclairage de l'écran intégré de manière qu'il s'éteigne si le panneau de commande n'est pas actionné pendant un intervalle de temps donné.

① Appuyer sur la touche CONFIG SYS de manière à allumer son témoin et afficher le menu Config.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire LCD BL.



③ Utiliser [F2] à l'option Light pour sélectionner le réglage du rétroéclairage.

On	Le retroéclairage reste toujours allumé.
Off	Le rétroéclairage s'éteint dès que le réglage "Off" est sélectionné. Il s'allume quand le panneau de commande est actionné. (L'état "On" est sélectionné comme réglage.)
60, 120, 180	Quand le panneau de commande n'est pas actionné pendant un intervalle de temps donné (60 minutes, 120 minutes, 180 minutes), le rétroéclairage de l'écran intégré s'éteint automatiquement. Même si l'intervalle de temps donné est écoulé et que le rétroéclairage de l'écran est éteint, il se rallume dès que le panneau de commande est à nouveau utilisé.

④ Utiliser [F3] à l'option Adjust pour régler la luminosité du rétroéclairage.

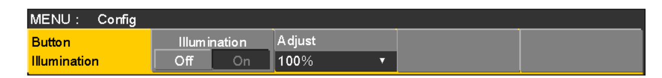
Réglage de l'illumination des touches

Les témoins des touches dans les zones indiquées dans la liste ci-dessous peuvent être maintenus allumés en permanence.
Il est alors plus facile de lire les inscriptions des touches même quand l'appareil est utilisé dans un endroit sombre.

- Zone de mémoire/motifs de volet/pavé numérique
- Zone des touches utilisateur
- Zone d'affichage

① Appuyer sur la touche CONFIG SYS de manière à allumer son témoin et afficher le menu Config.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Button Illumination.



③ Utiliser [F2] à l'option Illumination pour régler l'illumination des témoins des touches.

On	Les témoins des touches sont illuminés.
Off	Les témoins des touches ne sont pas illuminés.

④ Utiliser [F3] à l'option Adjust pour régler la luminosité de l'illumination.

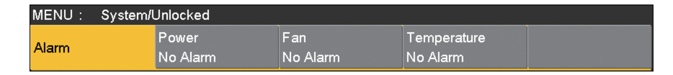
3-7. Affichages des états

3-7-1. Affichages de l’état de l’alarme

Les états d’alerte (alarmes) relatifs à l’alimentation électrique et au ventilateur de refroidissement de cet appareil sont affichés sur l’écran intégré.

① Appuyer sur la touche CONFIG SYS de manière à allumer son témoin et afficher le menu System.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Alarm.



L’état d’alerte relatif aux alimentations électriques est affiché à l’option Power.
L’état d’alerte relatif au ventilateur de refroidissement est affiché à l’option Fan.
L’état d’alerte de la température interne est affiché à l’option Temperature.

No Alarm	Pas de défaillance
Alarm	Défaillance

3-7-2. Message d’alarme

Un message s’affiche sur l’écran intégré si une alarme se déclenche.

Message d’alarme affiché	Type de problème	Marche à suivre
ALARM ! Fan Stop	Extinction du ventilateur de refroidissement	Appuyer sur OK pour effacer le message d’alarme. ● Prière de contacter votre revendeur immédiatement.
ALARM ! Power Failure	Baisse de la tension d’alimentation	
ALARM ! Temperature	Élévation de la température à l’intérieur de l’appareil	

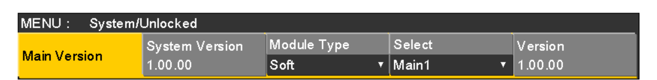
3-7-3. Affichage des informations relatives aux versions et aux options

Les informations concernant les versions logicielle et matérielle de l'appareil ainsi que celles concernant les versions des options peuvent être affichées.

Affichage d'information concernant la version

① Appuyer sur la touche [CONFIG SYS] de manière à allumer son témoin et afficher le menu System.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Main Version.



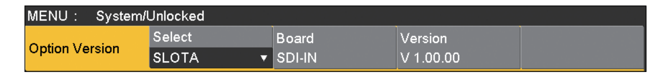
● L'information relative à la version de système de l'appareil est affichée à l'option System Version.

③ Utiliser [F3] à l'option Module Type pour sélectionner le type (Soft ou FPGA) de la version à afficher.

● L'élément du module qui correspond au type sélectionné peut être sélectionné à l'option Select à l'aide de [F4].
Quand [F4] est utilisé, la version de l'élément sélectionné s'affiche à l'option Version de [F5].

Affichage d'information concernant les versions des options

④ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Option Version.



⑤ Utiliser [F2] à l'option Select pour sélectionner les fentes de cartes optionnelles.

SLOT A	Fente de carte optionnelle A
SLOT B	Fente de carte optionnelle B

⑥ Les types de cartes optionnelles connectées sont affichés à l'option Board.

⑦ L'information de version des cartes optionnelles est affichée à l'option Version.

3-8. Initialisation

3-8-1. Initialisation des données de réglage

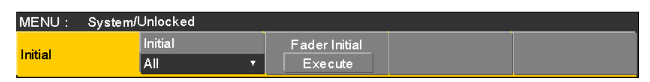
L'initialisation sert à rétablir les données de réglage fixées en usine.
L'utilisateur peut sélectionner un ou deux modes dans lesquels initialiser les données, soit “Mode A” ou “Mode B”.

<Éléments et données qui ne sont pas initialisés>

- Tous les menus plug-in
  (En “Mode A”, ces menus sont initialisés.)
- Les options du menu System indiquées ci-dessous:
  Network1, Network2, Network3, Date, Time

① Appuyer sur la touche CONFIG SYS de manière à allumer son témoin et afficher le menu System.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire Initial.



③ Utiliser [F2] pour sélectionner le mode d'initialisation (“Mode A” ou “Mode B”).

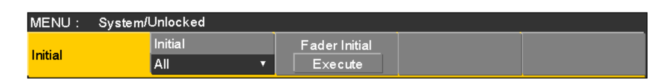
④ Appuyer sur [F2] pour procéder à l'initialisation.

- Une fois que l'initialisation est terminée, l'appareil se met hors tension, puis se remet sous tension automatiquement.

3-8-2. Initialisation de la manette de fondu

La plage d'exécution d'une transition peut être initialisée par l'action de la manette de fondu.
L'initialisation doit être effectuée si les transitions ne sont pas exécutées jusqu'au bout alors que la manette de fondu a été poussée à fond.

① Appuyer sur [F3] au menu secondaire Initial pour initialiser la manette de fondu.



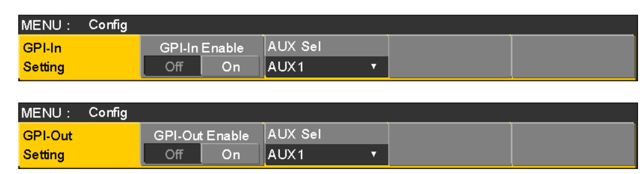
② Pour initialiser, utiliser [F3] pour sélectionner “Yes”, puis appuyer sur [F3].
Pour ne pas initialiser, utiliser [F3] afin de sélectionner “No”, puis appuyer sur [F3].

4-1. Réglage de GPI I/O

L’utilisateur peut choisir les fonctions pouvant être contrôlées depuis les ports GPI et décider d’autoriser ou non le contrôle.

① Appuyer sur la touche CONFIG SYS de manière à allumer son témoin et afficher le menu Config.

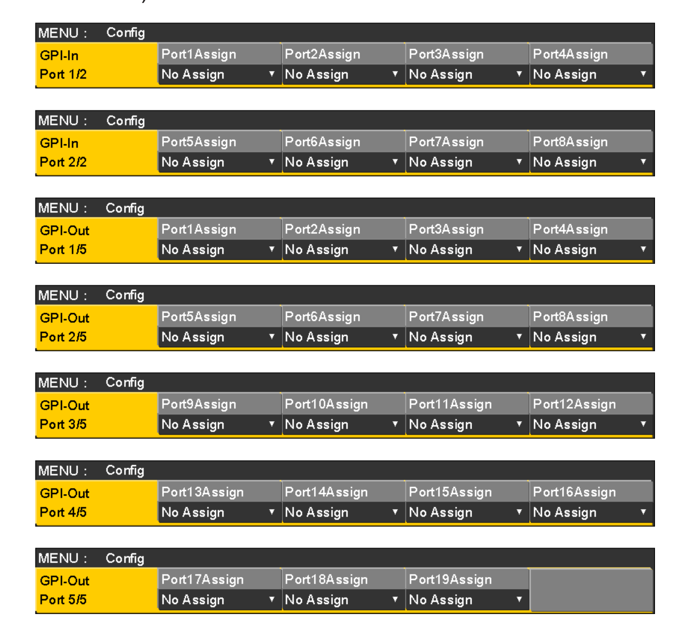
② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire GPI-In Setting (ou le menu secondaire GPI-Out Setting).



③ Utiliser [F2] à l’option GPI-In Enable (ou à l’option GPI-Out Enable) pour sélectionner “On” ou “Off” et autoriser ou non le contrôle depuis les ports.

④ Utiliser [F3] à l’option AUX Sel pour régler les bus AUX à utiliser pour notifier le Tally.

⑤ Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire GPI-In Port1/2 et le menu secondaire GPI-In Port2/2 (ou le menu secondaire GPI-Out Port 1/5 à GPI-Out Port 5/5).



⑥ Utiliser [F2] à [F5] pour allouer les fonctions à attribuer aux numéros de broche respectifs.
☞ Se reporter à “Commande utilisant le port d’entrée GPI” et “Sortie depuis le port de sortie GPI”.

- Des réglages pour l’option GPI-In Enable (ou GPI-Out Enable) peuvent être attribués à une des touches utilisateur.
  ☞ Se reporter à “3-3-1. Réglage des touches utilisateur”.

■ Commande utilisant le port d'entrée GPI

Élément attribué	Description de la fonction attribuée	Méthode de commande
AUTO	Touche AUTO dans la zone de transition	Les opérations sont exécutées par des entrées par contact (30 ms ou plus).
CUT	Touche CUT dans la zone de transition	
KEY ON	Touche KEY ON dans la zone de transition	
DSK ON	Touche DSK ON dans la zone de transition	
PinP1 ON	Touche PinP1 ON dans la zone de transition	
PinP2 ON	Touche PinP2 ON dans la zone de transition	
FTB	Touche FTB dans la zone de transition	
BKGD AUTO	Touche AUTO quand le fond est sélectionné	
BKGD CUT	Touche CUT quand le fond est sélectionné	
KEY AUTO	Touche AUTO quand l'incrustation est sélectionnée	
KEY CUT	Touche CUT quand l'incrustation est sélectionnée	
REC Still1	Enregistrement de Still1	
REC Still2	Enregistrement de Still2	
REC Clip1	Début d'enregistrement de Clip1	
REC Clip2	Début d'enregistrement de Clip2	
STOP Clip1	Arrêt d'enregistrement ou de lecture de Clip1	
STOP Clip2	Arrêt d'enregistrement ou de lecture de Clip2	
PLAY Clip1	Début de lecture de Clip1	
PLAY Clip2	Début de lecture de Clip2	
AUX XPT 1 à 24	Touches de points de connexion (1 à 24) utilisées pour commuter les bus AUX. ● Utiliser le menu pour sélectionner les bus AUX (AUX1 à AUX4) devant être commandés.	
REDTly DSBL	Le signal de Tally rouge n'est pas sorti	Les fonctions sont validées par des entrées par contact (ou invalidées dans l'état ouvert).
GRNTly DSBL	Le signal de Tally vert n'est pas sorti	
AUXTly DSBL	Le signal de Tally AUX n'est pas sorti.	
No Assign	Aucune fonction attribuée	

- Quand une application logicielle de type plug-in est introduite, les fonctions inhérentes à cette application sont parfois ajoutées aux fonctions qui sont attribuées.❇

❇: Cette fonction peut être activée sur n'importe quel modèle dont la version de système est V2.00.00 ou au-dessus. Ces opérations ne peuvent pas être utilisées sur un modèle avec une version de système inférieure à V2.00.00.

■ Sortie depuis le port de sortie GPI

Élément attribué	Description de la fonction attribuée	Sortie
CUT	Exécution d'une transition franche	Des impulsions lentes sont émises (env. 50 ms à 60 ms).
KEY ON	Début d'une transition d'incrustation	
DSK ON	Début d'une transition DSK	
PinP1 ON	Début d'une transition PinP1	
PinP2 ON	Début d'une transition PinP2	
FTB ON	Début d'une transition FTB	
BKGD CUT	Exécution d'une transition franche pour le fond	
KEY CUT	Exécution d'une transition franche pour une incrustation	
EVENTMEM	Exécution d'un événement de la mémoire d'événements	
AUTO	Transition automatique en cours	Un niveau bas est sorti.
BKGD AUTO	Transition automatique en cours pour le fond	
KEY AUTO	Transition automatique en cours pour une incrustation	
KEY Trans	Transition en cours pour une incrustation	
DSK Trans	Transition en cours pour DSK	
PinP1 Trans	Transition en cours pour PinP1	
PinP2 Trans	Transition en cours pour PinP2	
FTB Trans	Transition en cours pour FTB	
REDTly1 à 13	Tally rouge pour INPUT1 à INPUT13[✻1]	Un niveau bas est sorti pendant la sortie de Tally.
GRNTly1 à 13	Tally vert pour INPUT1 à INPUT13[✻1]	
AUXTly1 à 13	Si INPUT1 à INPUT13[✻1] ont été sélectionnés par le bus AUX ● Utiliser le menu pour sélectionner les bus AUX (AUX1 à AUX4) dont les signaux doivent être sortis.	Un niveau bas est sorti pendant que les entrées sont sélectionnées.
No Assign	Aucune fonction attribuée	

✻1: Les entrées suivantes sont utilisées pour INPUT1 à INPUT13.

- INPUT1 à INPUT8: SDI IN1 à SDI IN8
- INPUT9: DVI IN
- INPUT10, INPUT11: IN A1, IN A2
- INPUT12, INPUT13: IN B1, IN B2

- Quand une application logicielle de type plug-in est introduite, les fonctions inhérentes à cette application sont parfois ajoutées aux fonctions qui sont attribuées.[✻2]

✻2: Cette fonction peut être activée sur n'importe quel modèle dont la version de système est V2.00.00 ou au-dessus. Ces opérations ne peuvent pas être utilisées sur un modèle avec une version de système inférieure à V2.00.00.

4. Interfaces externes

Exemple de connexions avec GPI Out et ALARM
Les conditions présentées ci-dessous doivent être respectées.

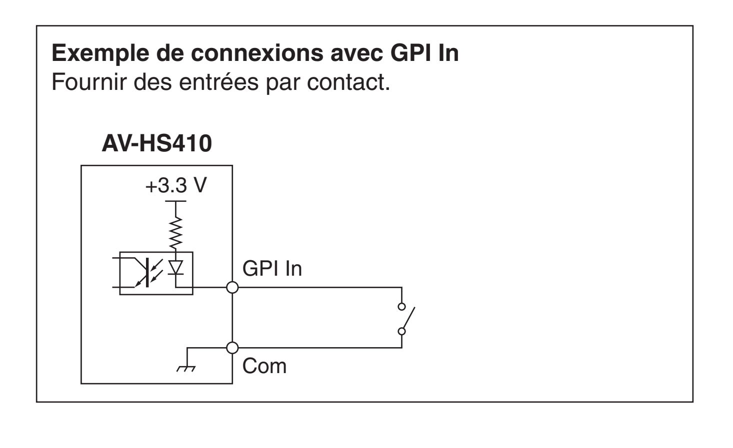
Intensité diélectrique: Maxi. CC 24 V
Courant: Maxi. 50 mA

AV-HS410

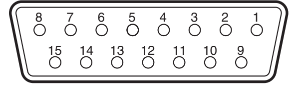
(Tension maxi.: 24 V)

GPI Out
ALARM Out
(Courant maxi.: 50 mA)
Diode Tally
Com

Exemple de connexions avec GPI In
Fournir des entrées par contact.

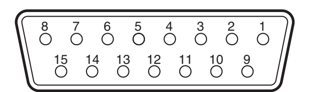


TALLY/GPI 1



No. de broche		Nom du signal
1		GPI-Out1
	9	GPI-Out9
2		GPI-Out2
	10	ALARM Out
3		GPI-Out3
	11	GPI-In1
4		GPI-Out4
	12	GPI-In2
5		GPI-Out5
	13	GPI-In3
6		GPI-Out6
	14	GPI-In4
7		GPI-Out7
	15	GPI-Com
8		GPI-Out8

TALLY/GPI 2



No. de broche		Nom du signal
1		GPI-Out10
	9	GPI-Out18
2		GPI-Out11
	10	GPI-Out19
3		GPI-Out12
	11	GPI-In5
4		GPI-Out13
	12	GPI-In6
5		GPI-Out14
	13	GPI-In7
6		GPI-Out15
	14	GPI-In8
7		GPI-Out16
	15	GPI-Com
8		GPI-Out17

4-2. LAN (réseau local)

Raccorder l'appareil à un ordinateur ou à un dispositif externe✻.

✻: Un dispositif externe peut être commandé à partir de l'appareil.

- Utiliser un câble croisé (catégorie 5 ou supérieure) pour raccorder les équipements directement.
- Utiliser un câble droit (catégorie 5 ou supérieure) pour raccorder les équipements par l'intermédiaire d'un hub (concentrateur de commutation).
- Il accepte un logiciel de type plug-in.

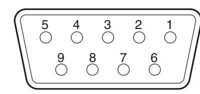
4-3. EDITOR

L'appareil peut être piloté par un dispositif externe raccordé au connecteur EDITOR.

- Il accepte un logiciel de type plug-in.

L'utiliser avec les réglages ci-dessous.

Débit en bauds: 38400 bps
Longueur de caractère: 8 bit
Parité: Impair
Bit d'arrêt: 1 bit
Contrôle de flux: Non



RS-422, D-sub 9-broches, femelle, vis filetée en inches

No. de broche	Nom du signal	Description du signal
1	FRAME GROUND	Masse du cadre
2	TXD –	Envoi de données (–)
3	RXD +	Réception de données (+)
4	GROUND	Masse
5	NC	Inutilisé
6	GROUND	Masse
7	TXD +	Envoi de données (+)
8	RXD –	Réception de données (–)
9	FRAME GROUND	Masse du cadre

4-4. COM

Un dispositif externe peut être commandé à partir de l'appareil.

- Il accepte un logiciel de type plug-in.

Le système de communication peut être sélectionné sur le menu de réglage.

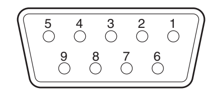
① Appuyer sur la touche [CONFIG SYS] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Config.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire COM-Port.



③ Utiliser [F2] à l'option Mode pour sélectionner le système de communication.

	Mode: 1 (réglage par défaut)	Mode: 2	Mode: 3
Débit en bauds	9600 bps	38400 bps	38400 bps
Longueur de caractère	8 bit	8 bit	8 bit
Parité	Non	Impair	Non
Bit d'arrêt	1 bit	1 bit	1 bit
Contrôle de flux	Non	Non	Non



RS-422, D-sub 9-broches, femelle, vis filetée en inches

No. de broche	Nom du signal	Description du signal
1	FRAME GROUND	Masse du cadre
2	RXD –	Réception de données (–)
3	TXD +	Envoi de données (+)
4	GROUND	Masse
5	NC	Inutilisé
6	GROUND	Masse
7	RXD +	Réception de données (+)
8	TXD –	Envoi de données (–)
9	FRAME GROUND	Masse du cadre

- Les broches sont attribuées différemment de celles du connecteur EDITOR.

4-5. Logiciel plug-in

Cet appareil permet d'enregistrer un logiciel de type plug-in et d'ajouter ses fonctions.

- Pour en savoir plus sur les logiciels de type plug-in, veuillez vous adresser au revendeur de l'appareil.

■ Enregistrement d'un plug-in

Le logiciel plug-in peut être chargé à partir d'une carte mémoire, et enregistré dans l'appareil.

☞ Se reporter à "1-12-3. Chargement de données depuis une carte mémoire".

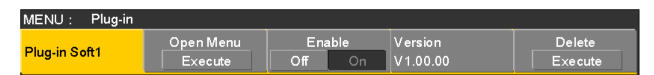
Quand le logiciel plug-in est enregistré, des opérations de menu séparées peuvent être exécutées.
Il est également possible d'effacer le logiciel plug-in qui a été enregistré.

■ Ouverture du menu séparé pour le plug-in

① Appuyer sur la touche [PLUGIN] de manière à allumer son témoin et afficher le menu Plug-in.

② Utiliser [F1] pour sélectionner le logiciel plug-in.

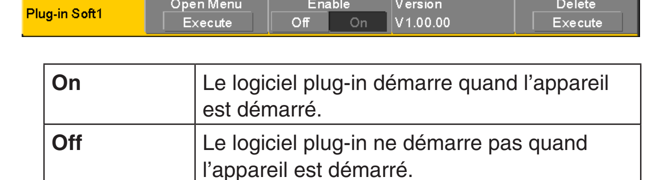
- Le nom de plug-in du logiciel plug-in enregistré est affiché sur le menu secondaire.



③ Appuyer sur [F2] pour ouvrir le menu du logiciel plug-in.

■ Réglage de démarrage du plug-in

Ce réglage sert à déterminer si le logiciel plug-in doit démarrer au moment du démarrage de l'appareil.
Sur le menu secondaire "nom de plug-in", utiliser [F3] à l'option Enable pour établir le réglage au démarrage.

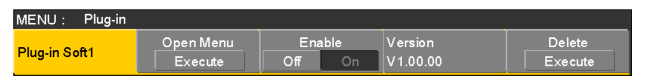


On	Le logiciel plug-in démarre quand l'appareil est démarré.
Off	Le logiciel plug-in ne démarre pas quand l'appareil est démarré.

- Le réglage de démarrage du plug-in prendra effet la prochaine fois que l'appareil sera démarré.

■ Information de version

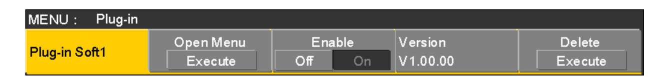
La version du logiciel plug-in est affichée à l'option Version du menu secondaire "nom de plug-in".



■ Effacement du logiciel plug-in

① Appuyer sur la touche [PLUGIN] pour afficher le menu Plug-in.

② Utiliser [F1] pour afficher le menu secondaire "nom de plug-in" dont le logiciel plug-in doit être effacé, puis appuyer sur [F5].



- La ligne du menu secondaire "nom de plug-in" sélectionné change en gris clair (la ligne devient grisée).
- Le logiciel plug-in en question sera effacé la prochaine fois que l'appareil sera démarré.

■ Information d'enregistrement du logiciel plug-in

Si la touche [MENU MODE] de l'écran est touchée et que le mode d'affichage est réglé sur "Affichage du menu/Écran secondaire/Affichage de l'image" quand le menu Plug-in est affiché, les informations d'enregistrement des applications logicielles plug-in sont affichées sur l'écran intégré sous la forme d'une liste.

- L'utilisateur peut vérifier quel logiciel plug-in a été enregistré à quel numéro sur la Plug-in List.

Plug-in List

No.	Plug-in name	Version
1	Plug-in 1	0.00
2	(No File)	
3	Plug-in 3	0.00
4	(No File)	
5	Plug-in 5	0.00
6	(No File)	
7	(No File)	
8	(No File)	
9	(No File)	
10	(No File)	

5. Tableau des menus de réglage

- Les réglages pour les options indiquées par (↓) sont reflétés quand l'option est sélectionnée et que [F2], [F3], [F4] ou [F5] est enfoncé.

Menu	Menu secondaire Utiliser [F1] pour sélectionner.		Paramètre 1 Utiliser [F2] pour sélectionner.	Paramètre 2 Utiliser [F3] pour sélectionner.	Paramètre 3 Utiliser [F4] pour sélectionner.	Paramètre 4 Utiliser [F5] pour sélectionner.
Background	Border	Paramètre	Border	Width	Soft	
		Plage de réglage	On, Off	0.1 à 100.0	0.0 à 100.0	
		Valeur par défaut	Off	5.0	0.0	
	Border Color	Paramètre	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		Plage de réglage	0.0 à 359.9	0.0 à 100.0	0.0 à 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		Valeur par défaut	0.0	0.0	100.0	White
	WIPE Position	Paramètre	X-Pos	Y-Pos		Copy To Key
		Plage de réglage	−100.00 à 100.00	−100.00 à 100.00		Execute
		Valeur par défaut	0.00	0.00		
	SQ Position	Paramètre	X-Pos	Y-Pos		Copy To Key
		Plage de réglage	−100.00 à 100.00	−100.00 à 100.00		Execute
		Valeur par défaut	0.00	0.00		
	Modify	Paramètre	Trim	4:3 Auto		
		Plage de réglage	Off, 16:9(On), 4:3, 4:3Smth	On, Off (Sélection autorisée quand le format HD est utilisé)		
		Valeur par défaut	Off	Off		
	3D Modify	Paramètre	Light	Size	Radius	Angle
		Plage de réglage	On, Off	0.0 à 100.0	0.000 à 1.000	−45 à +45
		Valeur par défaut	Off	100.0	0.500	0

5. Tableau des menus de réglage

Menu	Menu secondaire Utiliser [F1] pour sélectionner.		Paramètre 1 Utiliser [F2] pour sélectionner.	Paramètre 2 Utiliser [F3] pour sélectionner.	Paramètre 3 Utiliser [F4] pour sélectionner.	Paramètre 4 Utiliser [F5] pour sélectionner.
Color Background	CBGD1 Main	Paramètre	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		Plage de réglage	0.0 à 359.9	0.0 à 100.0	0.0 à 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		Valeur par défaut	120.0	100.0	100.0	Blue
	CBGD1 Sub	Paramètre	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		Plage de réglage	0.0 à 359.9	0.0 à 100.0	0.0 à 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		Valeur par défaut	0.0	0.0	100.0	White
	CBGD1 Wash	Paramètre	Wash	Color	R-Sat	R-Lum
		Plage de réglage	On, Off	Dual, Rainbow	0.0 à 100.0	0.0 à 108.0
		Valeur par défaut	Off	Dual	100.0	100.0
	CBGD1 Wave	Paramètre	Pattern	Cycle	Phase	Angle
		Plage de réglage	Sine, Saw	0 à 100	−180.0 à 180.0	0.0 à 360.0
		Valeur par défaut	Sine	0	0.0	0.0
	CBGD1 Move	Paramètre	Move	Speed		
		Plage de réglage	Off, Roll, Rotation	−50.0 à 50.0		
		Valeur par défaut	Off	1.0		
	CBGD2 Main	Paramètre	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		Plage de réglage	0.0 à 359.9	0.0 à 100.0	0.0 à 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		Valeur par défaut	0.0	100.0	100.0	Red
	CBGD2 Sub	Paramètre	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		Plage de réglage	0.0 à 359.9	0.0 à 100.0	0.0 à 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		Valeur par défaut	0.0	0.0	100.0	White
	CBGD2 Wash	Paramètre	Wash	Color	R-Sat	R-Lum
		Plage de réglage	On, Off	Dual, Rainbow	0.0 à 100.0	0.0 à 108.0
		Valeur par défaut	Off	Dual	100.0	100.0
	CBGD2 Wave	Paramètre	Pattern	Cycle	Phase	Angle
		Plage de réglage	Sine, Saw	0 à 100	−180.0 à 180.0	0.0 à 360.0
		Valeur par défaut	Sine	0	0.0	0.0
	CBGD2 Move	Paramètre	Move	Speed		
		Plage de réglage	Off, Roll, Rotation	−50.0 à 50.0		
		Valeur par défaut	Off	1.0		

5. Tableau des menus de réglage

Menu	Menu secondaire Utiliser [F1] pour sélectionner.		Paramètre 1 Utiliser [F2] pour sélectionner.	Paramètre 2 Utiliser [F3] pour sélectionner.	Paramètre 3 Utiliser [F4] pour sélectionner.	Paramètre 4 Utiliser [F5] pour sélectionner.
Key	Key	Paramètre	Type	Lum Key	Fill	PVW
		Plage de réglage	Lum, Linear, Chroma, Full	Chroma On, Chroma Off	Bus, Matte	Auto, Off, On
		Valeur par défaut	Linear	Chroma Off	Bus	Auto
	Adjust	Paramètre	Clip	Gain	Density	Invert
		Plage de réglage	0.0 à 108.0	0.0 à 200.0	0.0 à 100.0	On, Off
		Valeur par défaut	0.0	100.0	100.0	Off
	Fill Matte	Paramètre	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		Plage de réglage	0.0 à 359.9	0.0 à 100.0	0.0 à 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		Valeur par défaut	0.0	0.0	100.0	White
	Edge1	Paramètre	Type	Width	Direction	Density
		Plage de réglage	Off, Border, Drop, Shadow, Outline	0 à 4	0, 45, 90, 135, 180, 225, 270, 315	25, 50, 75, 100%
		Valeur par défaut	Off	2	0	100%
	Edge2	Paramètre	Edge Fill			
		Plage de réglage	Color, CBGD1, CBGD2, Still1, Still2, Clip1, Clip2			
		Valeur par défaut	Color			
	Edge Color	Paramètre	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		Plage de réglage	0.0 à 359.9	0.0 à 100.0	0.0 à 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		Valeur par défaut	0.0	0.0	0.0	Black
	Transition	Paramètre	Keyout Pattern			
		Plage de réglage	Normal, Reverse			
		Valeur par défaut	Normal			
	WIPE Position	Paramètre	X-Pos	Y-Pos		Copy To BKGD
		Plage de réglage	−100.00 à 100.00	−100.00 à 100.00		Execute
		Valeur par défaut	0.00	0.00		
	SQ Position	Paramètre	X-Pos	Y-Pos		Copy To BKGD
		Plage de réglage	−100.00 à 100.00	−100.00 à 100.00		Execute
		Valeur par défaut	0.00	0.00		
	Flying Key	Paramètre	X-Pos	Y-Pos	Size	
		Plage de réglage	−100.00 à 100.00	−100.00 à 100.00	0.0 à 400.0	
		Valeur par défaut	0.00	0.00	100.0	
	3D Modify	Paramètre	Light	Size	Radius	Angle
		Plage de réglage	On, Off	0.0 à 100.0	0.000 à 1.000	−45 à +45
		Valeur par défaut	Off	100.0	0.500	0

5. Tableau des menus de réglage

Menu	Menu secondaire Utiliser [F1] pour sélectionner.		Paramètre 1 Utiliser [F2] pour sélectionner.	Paramètre 2 Utiliser [F3] pour sélectionner.	Paramètre 3 Utiliser [F4] pour sélectionner.	Paramètre 4 Utiliser [F5] pour sélectionner.
Key	Mask	Paramètre	Mask	Invert		
		Plage de réglage	Off, Manual, 4:3	On, Off		
		Valeur par défaut	Off	Off		
	Mask Adjust	Paramètre	Left	Top	Bottom	Right
		Plage de réglage	−50.00 à 50.00	−50.00 à 50.00	−50.00 à 50.00	−50.00 à 50.00
		Valeur par défaut	−25.00	25.00	−25.00	25.00
	Key Priority	Paramètre	Low	Middle	High	
		Plage de réglage	Key, PinP1, PinP2	Key, PinP1, PinP2	Key, PinP1, PinP2	
		Valeur par défaut	Key	PinP1	PinP2	
Chroma Key	Auto Compute	Paramètre	Auto Compute			Reset
		Plage de réglage	Execute			Execute
		Valeur par défaut				
	Adjust	Paramètre	Narrow	Phase		
		Plage de réglage	Off, 0.5, 1.0, 1.5	−4.0 à 4.0		
		Valeur par défaut	Off	0.0		
	Sample	Paramètre	View	Mode		Undo
		Plage de réglage	Composite, Matte, Proc.FG, FG	Select BG Color, Clean BG Noise, Clean FG Noise, Spill Sponge, Spill−, Spill+, Matte−, Matte+, Detail−, Detail+, Matte Sponge, Make FG Trans, Restore Detail, FineTuning		Execute
		Valeur par défaut	Composite	Select BG Color		
	Fine Tuning	Paramètre	Spill	Trans	Detail	
		Plage de réglage	−1000 à 1000	−1000 à 1000	−1000 à 1000	
		Valeur par défaut	0	0	0	

5. Tableau des menus de réglage

Menu	Menu secondaire Utiliser [F1] pour sélectionner.		Paramètre 1 Utiliser [F2] pour sélectionner.	Paramètre 2 Utiliser [F3] pour sélectionner.	Paramètre 3 Utiliser [F4] pour sélectionner.	Paramètre 4 Utiliser [F5] pour sélectionner.
PinP1	PinP	Paramètre	Shape	Density		PVW
		Plage de réglage	Square, Circle, Heart, Flower, Star	0.0 à 100.0		On, Off
		Valeur par défaut	Square	100.0		Off
	Border	Paramètre	Border	Width	Soft	Mode
		Plage de réglage	Off, On	0.1 à 100.0	0.0 à 100.0	Fix, Variable
		Valeur par défaut	Off	5.0	0.0	Fix
	Border Color	Paramètre	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		Plage de réglage	0.0 à 359.9	0.0 à 100.0	0.0 à 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		Valeur par défaut	0.0	0.0	100.0	White
	Position	Paramètre	X-Pos	Y-Pos	Size	
		Plage de réglage	−100.00 à 100.00	−100.00 à 100.00	0.00 à 100.00	
		Valeur par défaut	0.00	0.00	25.00	
	Trim	Paramètre	Trim	Manual		
		Plage de réglage	Off, 4:3, Manual (Fixé à “Off” si un réglage autre que Square a été sélectionné à l’option Shape du menu secondaire PinP)	Free, Pair		
		Valeur par défaut	Off	Free		
	Trim Adjust	Paramètre	Left	Top	Bottom	Right
		Plage de réglage	−50.00 à 50.00	−50.00 à 50.00	−50.00 à 50.00	−50.00 à 50.00
		Valeur par défaut	−40.00	40.00	−40.00	40.00
	Sync	Paramètre	Symmetry			Copy To PinP2
	Synchronisé avec les réglages du menu PinP2	Plage de réglage	Off, X, Y, Center			Execute
		Valeur par défaut	Off			

5. Tableau des menus de réglage

Menu	Menu secondaire Utiliser [F1] pour sélectionner.		Paramètre 1 Utiliser [F2] pour sélectionner.	Paramètre 2 Utiliser [F3] pour sélectionner.	Paramètre 3 Utiliser [F4] pour sélectionner.	Paramètre 4 Utiliser [F5] pour sélectionner.
PinP2	PinP	Paramètre	Shape	Density		PVW
		Plage de réglage	Square, Circle, Heart, Flower, Star	0.0 à 100.0		On, Off
		Valeur par défaut	Square	100.0		Off
	Border	Paramètre	Border	Width	Soft	Mode
		Plage de réglage	Off, On	0.1 à 100.0	0.0 à 100.0	Fix, Variable
		Valeur par défaut	Off	5.0	0.0	Fix
	Border Color	Paramètre	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		Plage de réglage	0.0 à 359.9	0.0 à 100.0	0.0 à 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		Valeur par défaut	0.0	0.0	100.0	White
	Position	Paramètre	X-Pos	Y-Pos	Size	
		Plage de réglage	−100.00 à 100.00	−100.00 à 100.00	0.00 à 100.00	
		Valeur par défaut	0.00	0.00	25.00	
	Trim	Paramètre	Trim	Manual		
		Plage de réglage	Off, 4:3, Manual (Fixé à “Off” si un réglage autre que Square a été sélectionné à l’option Shape du menu secondaire PinP)	Free, Pair		
		Valeur par défaut	Off	Free		
	Trim Adjust	Paramètre	Left	Top	Bottom	Right
		Plage de réglage	−50.00 à 50.00	−50.00 à 50.00	−50.00 à 50.00	−50.00 à 50.00
		Valeur par défaut	−40.00	40.00	−40.00	40.00
	Sync	Paramètre	Symmetry			Copy To PinP1
	Synchronisé avec les réglages du menu PinP1	Plage de réglage	Off, X, Y, Center			Execute
		Valeur par défaut	Off			

5. Tableau des menus de réglage

Menu	Menu secondaire Utiliser [F1] pour sélectionner.		Paramètre 1 Utiliser [F2] pour sélectionner.	Paramètre 2 Utiliser [F3] pour sélectionner.	Paramètre 3 Utiliser [F4] pour sélectionner.	Paramètre 4 Utiliser [F5] pour sélectionner.
DSK	DSK	Paramètre	Type	Lum Key	Fill	PVW
		Plage de réglage	Lum, Linear	Chroma On, Chroma Off	Bus, Matte	On, Off
		Valeur par défaut	Linear	Chroma Off	Bus	Off
	Adjust	Paramètre	Clip	Gain	Density	Invert
		Plage de réglage	0.0 à 108.0	0.0 à 200.0	0.0 à 100.0	On, Off
		Valeur par défaut	0.0	100.0	100.0	Off
	Fill Matte	Paramètre	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		Plage de réglage	0.0 à 359.9	0.0 à 100.0	0.0 à 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		Valeur par défaut	0.0	0.0	100.0	White
	Edge1	Paramètre	Type	Width	Direction	Density
		Plage de réglage	Off, Border, Drop, Shadow, Outline	0 à 4	0, 45, 90, 135, 180, 225, 270, 315	25, 50, 75, 100%
		Valeur par défaut	Off	2	0	100%
	Edge2	Paramètre	Edge Fill			
		Plage de réglage	Color, CBGD1, CBGD2, Still1, Still2, Clip1, Clip2			
		Valeur par défaut	Color			
	Edge Color	Paramètre	Hue	Sat	Lum	Load (↓)
		Plage de réglage	0.0 à 359.9	0.0 à 100.0	0.0 à 108.0	White, Yellow, Cyan, Green, Magenta, Red, Blue, Black
		Valeur par défaut	0.0	0.0	0.0	Black
	Mask	Paramètre	Mask	Invert		
		Plage de réglage	Off, Manual, 4:3	On, Off		
		Valeur par défaut	Off	Off		
	Mask Adjust	Paramètre	Left	Top	Bottom	Right
		Plage de réglage	−50.00 à 50.00	−50.00 à 50.00	−50.00 à 50.00	−50.00 à 50.00
		Valeur par défaut	−25.00	25.00	−25.00	25.00

5. Tableau des menus de réglage

Menu	Menu secondaire Utiliser [F1] pour sélectionner.		Paramètre 1 Utiliser [F2] pour sélectionner.	Paramètre 2 Utiliser [F3] pour sélectionner.	Paramètre 3 Utiliser [F4] pour sélectionner.	Paramètre 4 Utiliser [F5] pour sélectionner.
Time	BKGD	Paramètre	TransTime	Sec	Frame	
		Plage de réglage		0 à 33 (Si 59,94 Hz est sélectionné)	0 à 999	
		Valeur par défaut		1	0	
	Key	Paramètre	TransTime	Sec	Frame	
		Plage de réglage		0 à 33 (Si 59,94 Hz est sélectionné)	0 à 999	
		Valeur par défaut		1	0	
	PinP1	Paramètre	TransTime	Sec	Frame	
		Plage de réglage		0 à 33 (Si 59,94 Hz est sélectionné)	0 à 999	
		Valeur par défaut		1	0	
	PinP2	Paramètre	TransTime	Sec	Frame	
		Plage de réglage		0 à 33 (Si 59,94 Hz est sélectionné)	0 à 999	
		Valeur par défaut		1	0	
	DSK	Paramètre	TransTime	Sec	Frame	
		Plage de réglage		0 à 33 (Si 59,94 Hz est sélectionné)	0 à 999	
		Valeur par défaut		1	0	
	AUX1 BUS Trans	Paramètre	TransTime	Sec	Frame	Transition
		Plage de réglage		0 à 33 (Si 59,94 Hz est sélectionné)	0 à 999	Enable, Disable
		Valeur par défaut		1	0	Disable
	PinP1 BUS Trans	Paramètre	TransTime	Sec	Frame	Transition
		Plage de réglage		0 à 33 (Si 59,94 Hz est sélectionné)	0 à 999	Enable, Disable
		Valeur par défaut		1	0	Disable
	PinP2 BUS Trans	Paramètre	TransTime	Sec	Frame	Transition
		Plage de réglage		0 à 33 (Si 59,94 Hz est sélectionné)	0 à 999	Enable, Disable
		Valeur par défaut		1	0	Disable
	Effect Dissolve	Paramètre	TransTime	Sec	Frame	
		Plage de réglage		0 à 33 (Si 59,94 Hz est sélectionné)	0 à 999	
		Valeur par défaut		1	0	
	FTB	Paramètre	TransTime	Sec	Frame	
		Plage de réglage		0 à 33 (Si 59,94 Hz est sélectionné)	0 à 999	
		Valeur par défaut		1	0	
Plug-in	**Le nom de plug-in du logiciel plug-in enregistré est affiché sur le menu secondaire.**	Paramètre	Open Menu	Enable	Version	Delete
		Plage de réglage	Execute	On, Off	Affichage uniquement	Execute
		Valeur par défaut		On		

5. Tableau des menus de réglage

Menu	Menu secondaire Utiliser [F1] pour sélectionner.		Paramètre 1 Utiliser [F2] pour sélectionner.	Paramètre 2 Utiliser [F3] pour sélectionner.	Paramètre 3 Utiliser [F4] pour sélectionner.	Paramètre 4 Utiliser [F5] pour sélectionner.
Video Memory	Video Memory1	Paramètre	Select	Rec	Play	Stop
		Plage de réglage	Still1, Still2, Clip1, Clip2	Execute	Execute	Execute
		Valeur par défaut	Still1			
	Video Memory2	Paramètre	LEAD	LAST		
		Plage de réglage	Execute	Execute		
		Valeur par défaut				
	Video Memory3	Paramètre	Total Time	Current time	Key	Rec Lock
		Plage de réglage	La plage de réglage varie d'un format à un autre. **1080/59.94i:** 00s01f à 20s00f **1080/50i:** 00s01f à 24s00f **1080/24PsF:** 00s01f à 25s00f **1080/23.98PsF:** 00s01f à 25s00f **720/59.94p:** 00s01f à 10s00f **720/50p:** 00s01f à 12s00f **480/59.94i:** 00s01f à 20s00f **576/50i:** 00s01f à 24s00f		On, Off	On, Off
		Valeur par défaut	00s01f	00s01f	Off	On
	Rec1	Paramètre	Preview	V Source	Key Enable	Review
		Plage de réglage	On, Off	AUX1 à 4	On, Off	On, Off
		Valeur par défaut	Off	AUX1	On	On
	Rec2	Paramètre	Loop	Quality	Limit (s)	Limit (f)
		Plage de réglage	On, Off	High, Standard	0 à 20 (Si 59.94i est sélectionné)	0 à 600
		Valeur par défaut	Off	Standard	20	0
	Clip1 Play Mode	Paramètre	Mode	Reverse✻	Variable✻	Freeze
		Plage de réglage	Lead, Last, Loop	On, Off	×1, ×2, ×4, ×8, ×1/2, ×1/4, ×1/8	Frame, Field
		Valeur par défaut	Last	Off	×1	Frame
	Clip2 Play Mode	Paramètre	Mode	Reverse✻	Variable✻	Freeze
		Plage de réglage	Lead, Last, Loop	On, Off	×1, ×2, ×4, ×8, ×1/2, ×1/4, ×1/8	Frame, Field
		Valeur par défaut	Last	Off	×1	Frame
	Trans Sync✻	Paramètre	Clip1	Clip2		
		Plage de réglage	Off, KEY ON, PinP1 ON, PinP2 ON, DSK ON, FTB ON	Off, KEY ON, PinP1 ON, PinP2 ON, DSK ON, FTB ON		
		Valeur par défaut	Off	Off		
	Memory✻	Paramètre	Mode	Select		Save
		Plage de réglage	Auto, Manual	Still1, Still2, Clip1, Clip2, All		Execute
		Valeur par défaut	Auto	All		

✻: Cette fonction peut être activée sur n'importe quel modèle dont la version de système est V2.00.00 ou au-dessus.
Les fonctions ne sont pas affichées sur les menus des modèles dont la version de système est inférieure à V2.00.00.

5. Tableau des menus de réglage

Menu	Menu secondaire Utiliser [F1] pour sélectionner.		Paramètre 1 Utiliser [F2] pour sélectionner.	Paramètre 2 Utiliser [F3] pour sélectionner.	Paramètre 3 Utiliser [F4] pour sélectionner.	Paramètre 4 Utiliser [F5] pour sélectionner.
SD Card	File1	Paramètre	Mode (↓)	Save Type	File Name	Save
		Plage de réglage	Load, Save, Init, Delete, No Card	Still1, Still2, Clip1, Clip2, Shot, Event, Set Up, All, Log		Execute
		Valeur par défaut	No Card	All		
	File2	Paramètre	Sort	Format		
		Plage de réglage	Newest, Oldest, Name	bmp, tga, png, jpg, tif, gif		
		Valeur par défaut	Name	bmp		
	Card Information	Paramètre	Free Space			
		Plage de réglage	0 / 0			
		Valeur par défaut	Affichage uniquement			
Shot Memory	Store Select	Paramètre	BKGD	Key	PinP1	PinP2
		Plage de réglage	On, Off	On,Off	On, Off	On, Off
		Valeur par défaut	On	On	On	On
	Recall Select	Paramètre	BKGD	Key	PinP1	PinP2
		Plage de réglage	On, Off	On,Off	On, Off	On, Off
		Valeur par défaut	On	On	On	On
	XPT Disable	Paramètre	BKGD	Key	PinP1	PinP2
		Plage de réglage	On, Off	On, Off	On, Off	On, Off
		Valeur par défaut	Off	Off	Off	Off
	Register	Paramètre	Page	No.	Name	CopyTo (↓)
		Plage de réglage	1 à 10	1 à 10		1 à 100
		Valeur par défaut	1	1		1
	Path	Paramètre	Effect	PinP Bus	Hue Path	
		Plage de réglage	Cut, Dissolve	Cut, Dissolve	Short, Long, CW, CCW	
		Valeur par défaut	Dissolve	Dissolve	Short	
	MEM PVW	Paramètre	Mode			
		Plage de réglage	MEM-PVW, PGM			
		Valeur par défaut	PGM			

5. Tableau des menus de réglage

Menu	Menu secondaire Utiliser [F1] pour sélectionner.		Paramètre 1 Utiliser [F2] pour sélectionner.	Paramètre 2 Utiliser [F3] pour sélectionner.	Paramètre 3 Utiliser [F4] pour sélectionner.	Paramètre 4 Utiliser [F5] pour sélectionner.
Event Memory	Mark	Paramètre	PAUSE	CLIP	GPI-Out	
		Plage de réglage	On, Off	Clip1, Clip2, Off	GPI-O1 à GPI-O19, Off	
		Valeur par défaut	Off	Off	Off	
	Event Duration	Paramètre	minute	second	frame	Set
		Plage de réglage				Execute
		Valeur par défaut	0	0	0	
	Total Duration	Paramètre	minute	second	frame	Set
		Plage de réglage				Execute
		Valeur par défaut	0	0	0	
	Timeline	Paramètre	View			
		Plage de réglage	Normal, Wide			
		Valeur par défaut	Wide			
	Run	Paramètre	Run Mode			
		Plage de réglage	Repeat, Loop			
		Valeur par défaut	Repeat			
	Store Select	Paramètre	BKGD	Key	PinP1	PinP2
		Plage de réglage	On, Off	On, Off	On, Off	On, Off
		Valeur par défaut	On	On	On	On
	Recall Select	Paramètre	BKGD	Key	PinP1	PinP2
		Plage de réglage	On, Off	On, Off	On, Off	On, Off
		Valeur par défaut	On	On	On	On
	XPT Disable	Paramètre	BKGD	Key	PinP1	PinP2
		Plage de réglage	On, Off	On, Off	On, Off	On, Off
		Valeur par défaut	Off	Off	Off	Off
	Register	Paramètre	Page	No.	Name	CopyTo (↓)
		Plage de réglage	1 à 10	1 à 10		1 à 100
		Valeur par défaut	1	1		1
	Path	Paramètre	Effect	PinP Bus	Trans Path	Hue Path
		Plage de réglage	Cut, Dissolve	Cut, Dissolve	Linear, Step	Short, Long, CW, CCW, Step
		Valeur par défaut	Dissolve	Dissolve	Linear	CW
	MEM PVW	Paramètre	Mode			
		Plage de réglage	MEM-PVW, PGM			
		Valeur par défaut	PGM			

5. Tableau des menus de réglage

Menu	Menu secondaire Utiliser [F1] pour sélectionner.		Paramètre 1 Utiliser [F2] pour sélectionner.	Paramètre 2 Utiliser [F3] pour sélectionner.	Paramètre 3 Utiliser [F4] pour sélectionner.	Paramètre 4 Utiliser [F5] pour sélectionner.
XPT	XPT Assign 1/6	Paramètre	XPT1Signal	XPT2Signal	XPT3Signal	XPT4Signal
		Plage de réglage	SDI IN1 à 8, DVI IN, IN-A1, IN-A2, IN-B1, IN-B2, Black, CBGD1, CBGD2, CBAR, Still1V, Still1K, Still2V, Still2K, Clip1V, Clip1K, Clip2V, Clip2K, MEM-PVW, CLN, KeyOut, None			
		Valeur par défaut	Black	SDI IN1	SDI IN2	SDI IN3
	XPT Assign 2/6	Paramètre	XPT5Signal	XPT6Signal	XPT7Signal	XPT8Signal
		Plage de réglage	La plage de réglage est la même que pour le menu secondaire XPT Assign 1/6.			
		Valeur par défaut	SDI IN4	SDI IN5	SDI IN6	SDI IN7
	XPT Assign 3/6	Paramètre	XPT9Signal	XPT10Signal	XPT11Signal	XPT12Signal
		Plage de réglage	La plage de réglage est la même que pour le menu secondaire XPT Assign 1/6.			
		Valeur par défaut	SDI IN8	DVI IN	IN-A1	None
	XPT Assign 4/6	Paramètre	XPT13Signal	XPT14Signal	XPT15Signal	XPT16Signal
		Plage de réglage	La plage de réglage est la même que pour le menu secondaire XPT Assign 1/6.			
		Valeur par défaut	IN-A2	IN-B1	IN-B2	CBAR
	XPT Assign 5/6	Paramètre	XPT17Signal	XPT18Signal	XPT19Signal	XPT20Signal
		Plage de réglage	La plage de réglage est la même que pour le menu secondaire XPT Assign 1/6.			
		Valeur par défaut	CBGD1	Still1V	Still2V	None
	XPT Assign 6/6	Paramètre	XPT21Signal	XPT22Signal	XPT23Signal	XPT24Signal
		Plage de réglage	La plage de réglage est la même que pour le menu secondaire XPT Assign 1/6.			
		Valeur par défaut	KeyOut	CLN	None	None
	XPT Setting	Paramètre	Shift	Shift-Lock		
		Plage de réglage	Off, Right, Left	On, Off		
		Valeur par défaut	Right	Off		
	XPT Switch	Paramètre	Timing			
		Plage de réglage	Any, Field1, Field2			
		Valeur par défaut	Any			

5. Tableau des menus de réglage

Menu	Menu secondaire Utiliser [F1] pour sélectionner.		Paramètre 1 Utiliser [F2] pour sélectionner.	Paramètre 2 Utiliser [F3] pour sélectionner.	Paramètre 3 Utiliser [F4] pour sélectionner.	Paramètre 4 Utiliser [F5] pour sélectionner.
Multi View Display	MV Split	Paramètre	Split			
		Plage de réglage	4Split, 5-aSplit, 5-bSplit, 6-aSplit, 6-bSplit, 9Split, 10-aSplit, 10-bSplit, 16Split			
		Valeur par défaut	10-aSplit			
	MV Pattern 1/4	Paramètre	Pos1Signal	Pos2Signal	Pos3Signal	Pos4Signal
		Plage de réglage	SDI IN1 à 8, DVI IN, IN-A1, IN-A2, IN-B1, IN-B2, CBGD1, CBGD2, Still1V, Still1K, Still2V, Still2K, Clip1V, Clip1K, Clip2V, Clip2K, PGM, PVW, MEM-PVW, Key Out, AUX1 à 4, Clock			
		Valeur par défaut	PGM	PVW	SDI IN1	SDI IN2
	MV Pattern 2/4	Paramètre	Pos5Signal	Pos6Signal	Pos7Signal	Pos8Signal
		Plage de réglage	La plage de réglage est la même que pour le menu secondaire MV Pattern 1/4.			
		Valeur par défaut	SDI IN3	SDI IN4	SDI IN5	SDI IN6
	MV Pattern 3/4	Paramètre	Pos9Signal	Pos10Signal	Pos11Signal	Pos12Signal
		Plage de réglage	La plage de réglage est la même que pour le menu secondaire MV Pattern 1/4.			
		Valeur par défaut	SDI IN7	SDI IN8	DVI IN	Still1V
	MV Pattern 4/4	Paramètre	Pos13Signal	Pos14Signal	Pos15Signal	Pos16Signal
		Plage de réglage	La plage de réglage est la même que pour le menu secondaire MV Pattern 1/4.			
		Valeur par défaut	Still2V	Clip1V	Clip2V	AUX1
	MV Frame	Paramètre	Frame	Character	Label	Tally
		Plage de réglage	LUM0%, LUM25%, LUM50%, LUM75%, LUM100%, Off	LUM0%, LUM25%, LUM50%, LUM75%, LUM100%, Off	On, Off	Red, Red+Green, Off
		Valeur par défaut	LUM75%	LUM75%	On	Red+Green
	Display	Paramètre	Level Meter	Input Status	Marker	Marker Size
		Plage de réglage	On, Off	On, Off	4:3, 16:9, Off	80 à 100%
		Valeur par défaut	Off	On	Off	95%

5. Tableau des menus de réglage

Menu	Menu secondaire		Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3	Paramètre 4
	Utiliser [F1] pour sélectionner.		Utiliser [F2] pour sélectionner.	Utiliser [F3] pour sélectionner.	Utiliser [F4] pour sélectionner.	Utiliser [F5] pour sélectionner.
Input	Input	Paramètre	Select (↓)			
		Plage de réglage	SDI IN1 à 8, DVI IN, IN-A1, IN-A2, IN-B1, IN-B2			
		Valeur par défaut	SDI IN1			
Input (SDI) / X (✻✻✻) ● SDI IN1 à SDI IN8, IN A1, IN A2, IN B1 ou IN B2 est affiché à la partie X. ● Le nom du matériau (jusqu'à 10 caractères) est affiché à la partie ✻✻✻.	FS	Paramètre	FS	Mode	Delay	
		Plage de réglage	On, Off	Normal, Dot by Dot, Up Convert, Auto (Seuls SDI IN5 à SDI IN8 sont concernés par les modes “Up Convert” et “Auto”.)	0 à 8f (Seuls SDI IN7 et SDI IN8 sont concernés ici.)	
		Valeur par défaut	On	SDI IN1 à SDI IN4: Normal SDI IN5 à SDI IN8: Auto	0f	
	Freeze	Paramètre	Select	Freeze		
		Plage de réglage	Frame, Field	On, Off		
		Valeur par défaut	Frame	Off		
	Name	Paramètre	Type	Name		
		Plage de réglage	Default, User			
		Valeur par défaut	Default			
	Up Converter1	Paramètre	Scale	Move Detect	Sharp	Size
	(SDI IN5 à SDI IN8, IN A1, IN A2, IN B1 et IN B2 uniquement)	Plage de réglage	Squeeze, Edge Crop, Letter Box	1 à 5	1 à 5	100 à 110
		Valeur par défaut	Squeeze	3	3	100
	Up Converter2	Paramètre	Edge Crop Pos		Limiter	
	(SDI IN5 à SDI IN8, IN A1, IN A2, IN B1 et IN B2 uniquement)	Plage de réglage	Center, Right, Left		Off, 108, 104, 100 (Seuls IN A1, IN A2, IN B1 et IN B2 sont concernés ici.)	
		Valeur par défaut	Center	On	Off	
	Video Process1	Paramètre	Video Process	Y-Gain	Pedestal	
		Plage de réglage	On, Off	0.0 à 200.0	−20.0 à 20.0	
		Valeur par défaut	Off	100.0	0.0	
	Video Process2	Paramètre		C-Gain	Hue	Copy From (↓)
		Plage de réglage		0.0 à 200.0	0.0 à 359.9	SDI IN1 à SDI IN8
		Valeur par défaut		100.0	0.0	Les valeurs par défaut varient en fonction du réglage de l'option Select sur le menu secondaire Input.✻

✻: **Quand l'option Select est réglée sur SDI IN1:** SDI IN2
Quand l'option Select est réglée sur une valeur autre que SDI IN1: SDI IN1

5. Tableau des menus de réglage

Menu	Menu secondaire Utiliser [F1] pour sélectionner.		Paramètre 1 Utiliser [F2] pour sélectionner.	Paramètre 2 Utiliser [F3] pour sélectionner.	Paramètre 3 Utiliser [F4] pour sélectionner.	Paramètre 4 Utiliser [F5] pour sélectionner.
Input (Analog) / X (***) ● IN A1, IN A2, IN B1 ou IN B2 est affiché à la partie X. ● Le nom du matériau (jusqu'à 10 caractères) est affiché à la partie ***.	FS	Paramètre	FS	Mode		
		Plage de réglage	On, Off	Normal, Dot by Dot, Up Convert		
		Valeur par défaut	On	Normal		
	Freeze	Paramètre	Select	Freeze		
		Plage de réglage	Frame, Field	On, Off		
		Valeur par défaut	Frame	Off		
	Name	Paramètre	Type	Name		
		Plage de réglage	Default, User			
		Valeur par défaut	Default			
	Up Converter1	Paramètre	Scale	Move Detect	Sharp	Size
		Plage de réglage	Squeeze, Edge Crop, Letter Box	1 à 5	1 à 5	100 à 110
		Valeur par défaut	Squeeze	3	3	100
	Up Converter2	Paramètre	Edge Crop Pos		Limiter	
		Plage de réglage	Center, Right, Left		Off, 108, 104, 100	
		Valeur par défaut	Center		Off	
	Video Process	Paramètre	Gain			
		Plage de réglage	−30 à 30			
		Valeur par défaut	0			
Input (DVI) / X (***) ● DVI IN, IN A1, IN A2, IN B1 ou IN B2 est affiché à la partie X. ● Le nom du matériau (jusqu'à 10 caractères) est affiché à la partie ***.	Freeze	Paramètre	Select	Freeze		
		Plage de réglage	Frame, Field	On, Off		
		Valeur par défaut	Frame	Off		
	Name	Paramètre	Type	Name		
		Plage de réglage	Default, User			
		Valeur par défaut	Default			
	DVI Input	Paramètre	Mode	Scale		Auto (↓)
		Plage de réglage	Digital, Analog (Activé si la carte optionnelle AV-HS04M3 est raccordée.)	Fit-V, Fit-H, Full		Black, White (Activé si la carte optionnelle AV-HS04M3 est raccordée.), Init
		Valeur par défaut	Digital	Full		Black
	DVI Phase	Paramètre	Clk Phs	H-Pos	V-Pos	
	(Activé si la carte optionnelle AV-HS04M3 est raccordée.)	Plage de réglage	−16 à 15	−100 à 100	−100 à 100	
		Valeur par défaut	0	0	0	
	DVI Status	Affichage uniquement	Size	Dot Clock	H-Frequency	V-Frequency
			****x****	***.*MHz	**.*kHz	**.*Hz

5. Tableau des menus de réglage

Menu	Menu secondaire Utiliser [F1] pour sélectionner.		Paramètre 1 Utiliser [F2] pour sélectionner.	Paramètre 2 Utiliser [F3] pour sélectionner.	Paramètre 3 Utiliser [F4] pour sélectionner.	Paramètre 4 Utiliser [F5] pour sélectionner.
Input (Composite) / X (***) ● IN A1, IN A2, IN B1 ou IN B2 est affiché à la partie X. ● Le nom du matériau (jusqu'à 10 caractères) est affiché à la partie ***.	FS	Paramètre	FS	Mode		
		Plage de réglage	On, Off	Dot by Dot, Up Convert (Activé quand le format du système est réglé sur 1080/59.94i, 1080/24PsF, 1080/23.98PsF et 720/59.94p.)		
		Valeur par défaut	On	Up Convert		
	Freeze	Paramètre	Select	Freeze		
		Plage de réglage	Frame, Field	On, Off		
		Valeur par défaut	Frame	Off		
	Name	Paramètre	Type	Name		
		Plage de réglage	Default, User			
		Valeur par défaut	Default			
	Up Converter1	Paramètre	Scale	Move Detect	Sharp	Size
		Plage de réglage	Squeeze, Edge Crop, Letter Box	1 à 5	1 à 5	100 à 110
		Valeur par défaut	Squeeze	3	3	100
	Up Converter2	Paramètre	Edge Crop Pos		Limiter	
		Plage de réglage	Center, Right, Left		Off, 108, 104, 100	
		Valeur par défaut	Center		Off	
	Video Process	Paramètre	Gain	Chroma	Ped	Hue
		Plage de réglage	−30 à 30	−8 à 7	−100 à 100	−30 à 30 (Activé quand le format du système est réglé sur 1080/59.94i, 720/59.94p et 480/59.94i.)
		Valeur par défaut	0	0	0	0

5. Tableau des menus de réglage

Menu	Menu secondaire Utiliser [F1] pour sélectionner.		Paramètre 1 Utiliser [F2] pour sélectionner.	Paramètre 2 Utiliser [F3] pour sélectionner.	Paramètre 3 Utiliser [F4] pour sélectionner.	Paramètre 4 Utiliser [F5] pour sélectionner.
Output	Output	Paramètre	Select (↓)			SDI Limit
		Plage de réglage	SDI OUT1 à 5, DVI OUT, OUT-A1, OUT-A2, OUT-B1, OUT-B2			Off, 108, 104, 100
		Valeur par défaut	SDI OUT1			Off
Output (SDI) / Y SDI OUT1 à SDI OUT5, OUT A1, OUT A2, OUT B1 ou OUT B2 est affiché à la partie Y. (OUT A1, OUT A2, OUT B1 et OUT B2 prennent effet si la carte optionnelle AV-HS04M7 est raccordée.)	Assign	Paramètre	Source	Mode		
		Plage de réglage	PGM, PVW, CLN, AUX1 à 4, MV, KeyOut, MEM-PVW	Normal, Down Convert (“Down Convert” prend effet si l’AV-HS04M7 est raccordée.)		
		Valeur par défaut	PGM(OUT1), PVW(OUT2), AUX1(OUT3), AUX2(OUT4), AUX3(OUT5), AUX1(OUTA1), AUX2(OUTA2), AUX3(OUTB1), AUX4(OUTB2)	Normal		
	Down Converter	Paramètre	Scale	Delay	Sharp	
	(Activé si la carte optionnelle AV-HS04M7 est raccordée.)	Plage de réglage	Squeeze, Edge Crop, Letter Box	90H(75H), 1F	1 à 5	
		Valeur par défaut	Squeeze	90H(75H)	3	
Output (Analog) / Y OUT A1, OUT A2, OUT B1 ou OUT B2 est affiché à la partie Y. (OUT A1, OUT A2, OUT B1 et OUT B2 prennent effet si la carte optionnelle AV-HS04M4 est raccordée. OUT A2 et OUT B2 prennent effet si la carte optionnelle AV-HS04M5 est raccordée.)	Assign	Paramètre	Source			
		Plage de réglage	PGM, PVW, CLN, AUX1 à 4, MV, Key Out, MEM-PVW			
		Valeur par défaut	AUX1(OUTA1), AUX2(OUTA2), AUX3(OUTB1), AUX4(OUTB2)			

5. Tableau des menus de réglage

Menu	Menu secondaire Utiliser [F1] pour sélectionner.		Paramètre 1 Utiliser [F2] pour sélectionner.	Paramètre 2 Utiliser [F3] pour sélectionner.	Paramètre 3 Utiliser [F4] pour sélectionner.	Paramètre 4 Utiliser [F5] pour sélectionner.
Output (DVI-D) / DVI OUT	Assign	Paramètre	Source	Move Detect		
		Plage de réglage	PGM, PVW, CLN, AUX1 à 4, MV, Key Out, MEM-PVW	1 à 5		
		Valeur par défaut	MV	3		
	DVI Output	Paramètre		Size (↓)	Scale	
		Plage de réglage		Auto, XGA, WXGA, SXGA, WSXGA+, UXGA, WUXGA, 1080/59.94i, 1080/59.94p, 720/59.94p, 720/50p, 1080/50p, 1080/50i	Fit-V, Fit-H, Full, Fullx80%, Fullx90%	
		Valeur par défaut		Auto	Full	
Output (DVI-I) / Y OUT A1 ou OUT B1 est affiché dans la partie Y. (Il prend effet si la carte optionnelle AV-HS04M5 est raccordée.)	Assign	Paramètre	Source	Move Detect		
		Plage de réglage	PGM, PVW, CLN, AUX1 à 4, MV, Key Out, MEM-PVW	1 à 5		
		Valeur par défaut	AUX1(OUTA1), AUX3(OUTB1)	3		
	DVI Output	Paramètre	Mode	Size	Scale	
		Plage de réglage	Digital, Analog	— **Analog** — Auto, XGA, WXGA, SXGA — **Digital** — Auto, XGA, WXGA, SXGA, WSXGA+, UXGA, WUXGA	Fit-V, Fit-H, Full, Fullx80%, Fullx90%	
		Valeur par défaut	Digital	Auto	Full	

5. Tableau des menus de réglage

Menu	Menu secondaire Utiliser [F1] pour sélectionner.		Paramètre 1 Utiliser [F2] pour sélectionner.	Paramètre 2 Utiliser [F3] pour sélectionner.	Paramètre 3 Utiliser [F4] pour sélectionner.	Paramètre 4 Utiliser [F5] pour sélectionner.
Config	Operate	Paramètre	Bus Mode	Key Link	Time Unit	Delegation
		Plage de réglage	A/B, PGM-A/PST-B, PGM-B/PST-A	Off, DSK, PinP1, PinP2, PinP1/2	Sec, Frame	On, Off
		Valeur par défaut	PGM-A/PST-B	Off	Sec	On
	Assign	Paramètre	FTB Source	CLN		
		Plage de réglage	Still1, Still2, Clip1, Clip2, CBGD1, CBGD2, White, Black	Key, DSK		
		Valeur par défaut	Black	Key		
	Latency	Paramètre	BKGD	Key		
		Plage de réglage	1F Fix, Minimum	1F Fix, Minimum		
		Valeur par défaut	Minimum	Minimum		
	LCD BL	Paramètre	Light (↓)	Adjust		
		Plage de réglage	On, Off, 60, 120, 180	80 à 150%		
		Valeur par défaut	On	100%		
	Button Illumination	Paramètre	Illumination	Adjust		
		Plage de réglage	On, Off	80 à 150%		
		Valeur par défaut	On	100%		
	WFM	Paramètre	Style	Mode		
		Plage de réglage	Parade, Overlay	YPbPr, RGB, Y		
		Valeur par défaut	Parade	YPbPr		
	Vector	Paramètre	Bar Target			
		Plage de réglage	75%, 100%			
		Valeur par défaut	100%			
	User Button1	Paramètre	User1	User2	User3	User4
		Plage de réglage	KEY PVW, PinP PVW, PinP1PVW, PinP2PVW, DSK PVW, GPII-EN, GPIO-EN, SHIFT, AUX Trans, PinP Trans, EFF DSLV, None			
		Valeur par défaut	KEY PVW	PinP PVW	DSK PVW	PinP Trans
	User Button2	Paramètre	User5	User6	User7	User8
		Plage de réglage	La plage de réglage est la même que pour le menu secondaire User Button1.			
		Valeur par défaut	AUX Trans	EFF DSLV	SHIFT	None

5. Tableau des menus de réglage

Menu	Menu secondaire Utiliser [F1] pour sélectionner.		Paramètre 1 Utiliser [F2] pour sélectionner.	Paramètre 2 Utiliser [F3] pour sélectionner.	Paramètre 3 Utiliser [F4] pour sélectionner.	Paramètre 4 Utiliser [F5] pour sélectionner.
Config	GPI-In Setting	Paramètre	GPI-In Enable	AUX Sel		
		Plage de réglage	On, Off	AUX1 à 4		
		Valeur par défaut	On	AUX1		
	GPI-In Port 1/2	Paramètre	Port1Assign	Port2Assign	Port3Assign	Port4Assign
		Plage de réglage	AUTO, CUT, KEY ON, DSK ON, PinP1 ON, PinP2 ON, FTB, BKGD AUTO, BKGD CUT, KEY AUTO, KEY CUT, REC Still1, REC Still2, REC Clip1, PLAY Clip1, STOP Clip1, REC Clip2, PLAY Clip2, STOP Clip2, AUX XPT1 à 24, RED Tly DSBL, GRN Tly DSBL, AUX Tly DSBL, No Assign			
		Valeur par défaut	No Assign	No Assign	No Assign	No Assign
	GPI-In Port 2/2	Paramètre	Port5Assign	Port6Assign	Port7Assign	Port8Assign
		Plage de réglage	La plage de réglage est la même que pour le menu secondaire GPI-In Port 1/2.			
		Valeur par défaut	No Assign	No Assign	No Assign	No Assign
	GPI-Out Setting	Paramètre	GPI-Out Enable	AUX Tly Sel		
		Plage de réglage	On, Off	AUX1 à 4		
		Valeur par défaut	On	AUX1		
	GPI-Out Port 1/5	Paramètre	Port1Assign	Port2Assign	Port3Assign	Port4Assign
		Plage de réglage	AUTO, CUT, KEY ON, DSK ON, PinP1 ON, PinP2 ON, FTB ON, BKGD AUTO, BKGD CUT, KEY AUTO, KEY CUT, KEY Trans, DSK Trans, PinP1Trans, PinP2Trans, FTB Trans, RED Tly1 à 13, GRN Tly1 à 13, AUX Tly1 à 13, Event MEM, No Assign			
		Valeur par défaut	No Assign	No Assign	No Assign	No Assign
	GPI-Out Port 2/5	Paramètre	Port5Assign	Port6Assign	Port7Assign	Port8Assign
		Plage de réglage	La plage de réglage est la même que pour le menu secondaire GPI-Out Port 1/5.			
		Valeur par défaut	No Assign	No Assign	No Assign	No Assign
	GPI-Out Port 3/5	Paramètre	Port9Assign	Port10Assign	Port11Assign	Port12Assign
		Plage de réglage	La plage de réglage est la même que pour le menu secondaire GPI-Out Port 1/5.			
		Valeur par défaut	No Assign	No Assign	No Assign	No Assign
	GPI-Out Port 4/5	Paramètre	Port13Assign	Port14Assign	Port15Assign	Port16Assign
		Plage de réglage	La plage de réglage est la même que pour le menu secondaire GPI-Out Port 1/5.			
		Valeur par défaut	No Assign	No Assign	No Assign	No Assign
	GPI-Out Port 5/5	Paramètre	Port17Assign	Port18Assign	Port19Assign	
		Plage de réglage	La plage de réglage est la même que pour le menu secondaire GPI-Out Port 1/5.			
		Valeur par défaut	No Assign	No Assign	No Assign	
	COM-Port	Paramètre	Mode (↓)			
		Plage de réglage	1 à 3			
		Valeur par défaut	1			
	System Menu	Paramètre	Lock			
		Plage de réglage	On, Off			
		Valeur par défaut	Off			

5. Tableau des menus de réglage

Menu	Menu secondaire Utiliser [F1] pour sélectionner.		Paramètre 1 Utiliser [F2] pour sélectionner.	Paramètre 2 Utiliser [F3] pour sélectionner.	Paramètre 3 Utiliser [F4] pour sélectionner.	Paramètre 4 Utiliser [F5] pour sélectionner.
System /Locked (Si verrouillé)	(Message)	Affichage uniquement	System menu is locked			
System /Unlocked (Si déverrouillé)	Format	Paramètre	Format (↓)	Hi Resolution	16:9 Squeeze	
		Plage de réglage	1080/59.94i, 1080/50i, 1080/24PsF, 1080/23.98PsF, 720/59.94p, 720/50p, 480/59.94i, 576/50i	On, Off (Sélection autorisée quand le format SD est utilisé)	On, Off (Sélection autorisée quand le format SD est utilisé)	
		Valeur par défaut	1080/59.94i	Off	Off	
	Output Phase	Paramètre	System	H-Phase	V-Phase	
		Plage de réglage	0H, 1H	La plage de réglage varie d'un format à un autre. **1080/59.94i:** −1100 à 1099 **1080/50i:** −1320 à 1319 **1080/24PsF:** −1375 à 1374 **1080/23.98PsF:** −1375 à 1374 **720/59.94p:** −825 à 824 **720/50p:** −990 à 989 **480/59.94i:** −429 à 428 **576/50i:** −432 à 431	−100 à 100	
		Valeur par défaut	0H	0	0	
	Reference	Paramètre	Sync (↓)	BB Setup	Gen Lock	
		Plage de réglage	BB, BB Advanced, Tri-level sync, Internal	0IRE, 7.5IRE	Locked, UnLock	
		Valeur par défaut	BB	7.5IRE	UnLock	
	Ancillary	Paramètre	AUX	PGM	PVW	MV
		Plage de réglage	On, Off	On, Off	On, Off	PGM, PVW, Off
		Valeur par défaut	Off	Off	Off	Off
	Alarm	Paramètre	Power	Fan	Temperature	
		Affichage uniquement	Alarm, No Alarm	Alarm, No Alarm	Alarm, No Alarm	
	Initial	Paramètre	Initial (↓)	Fader Initial		
		Plage de réglage	Mode A, Mode B	Execute		
		Valeur par défaut	Mode A			

5. Tableau des menus de réglage

Menu	Menu secondaire Utiliser [F1] pour sélectionner.		Paramètre 1 Utiliser [F2] pour sélectionner.	Paramètre 2 Utiliser [F3] pour sélectionner.	Paramètre 3 Utiliser [F4] pour sélectionner.	Paramètre 4 Utiliser [F5] pour sélectionner.
System /Unlocked (Si déverrouillé)	Network1	Paramètre	IP Address			
		Plage de réglage	0 à 255			
		Valeur par défaut	192.168.0.8			
	Network2	Paramètre	Subnet Mask			
		Plage de réglage	0 à 255			
		Valeur par défaut	255.255.255.0			
	Network3	Paramètre	Default Gateway			
		Plage de réglage	0 à 255			
		Valeur par défaut	192.168.0.1			
	Network4	Paramètre	MAC Address			
		Affichage uniquement	Affichage uniquement			
	Date	Paramètre	Year	Month	Date	Set
		Plage de réglage	2011 à 2035	1 à 12	1 à 31	Execute
		Valeur par défaut	–	–	–	
	Time	Paramètre	Hour	Minute	Second	Set
		Plage de réglage	0 à 23	0 à 59	0 à 59	Execute
		Valeur par défaut	–	–	–	
	Main Version	Paramètre	System Version	Module Type	Select	Version
		Plage de réglage	Numéro de version	Soft, FPGA	— **Soft** — Main1, Main2, BKGD, KEY, PinP, DSK, TIME, Plugin, VMEM, Memory, XPT/MV, Input, Output, Config, System, BKGDPat, XPTStat, HsifLibrary — **FPGA** — Main1, Main2, SDI, DVI, Control, Panel	Numéro de version
		Valeur par défaut		Soft	Main1	
	Option Version	Paramètre	Select	Board	Version	
		Plage de réglage	SLOT A, SLOT B	SDI-IN, Ana-IN, DVI-IN, DVID-IN, SDI-OUT, Ana-OUT, D/A-OUT, Csit-IN, None	Numéro de version	
		Valeur par défaut	SLOT A			

Annexe (glossaire)

Les termes utilisés dans ce manuel sont définis ci-dessous.

Terme	Explication
AB Bus system Système de bus AB	Mode de commande de bus. Quand une transition est exécutée, les signaux du bus A et du bus B sont sortis alternativement vers les images de programme.
Ancillary Data Données auxiliaires	Données auxiliaires autres que les signaux vidéo qui sont transmis dans le flux de données de l'interface série vidéo. Les données superposées sur l'intervalle de suppression verticale sont les données auxiliaires V (VANC).
Aspect ratio Rapport largeur/hauteur	Rapport entre les dimensions horizontale et verticale d'une image ou d'un écran. Le rapport est 16:9 pour le format HD et 4:3 pour le format SD.
AUX [Auxiliary Bus]	Bus supplémentaire qui peut être commuté par des signaux autres que les signaux de sortie de la ligne principale.
AVDL [Automatic Video Delay Line]	Fonction qui sert à caler automatiquement la phase du signal d'entrée sur la phase du signal de référence horizontale.
BB [Black burst]	Signal Black Burst (synchronisation de la sous-porteuse de chrominance). Un signal composite de niveau du noir plein écran qui sert de signal de référence pour le gen-lock.
Border Bordure	Zone ou marge ajoutée au bord d'un volet ou d'une incrustation. Sa largeur et sa couleur peuvent être ajustées. Le fait de rendre une bordure floue est ce que l'on appelle un effet soft.
Chroma key Incrustation en chrominance	Fonction servant à créer les signaux d'incrustation d'après les informations de couleur des signaux vidéo, et à combiner les incrustations.
Clip Seuil	Seuil de niveau de luminance quand des signaux d'incrustation sont créés à partir d'un signal d'incrustation.
Color Background Fond coloré	Signaux sortant du générateur couleur interne et servant d'image de fond.
Cut Transition franche	L'affichage est commuté instantanément à l'image suivante.
Density Densité	Paramètre servant à ajuster la densité des signaux d'incrustation.
Dot by Dot Point par point	Les images sont traitées dans leur format actuel (1×). Avec PinP, cette fonction permet de combiner des images SD avec des images HD sans détérioration des images proprement dites.
Down Converter Convertisseur vers le bas	Fonction qui consiste à convertir au format SD des matériaux au format HD.
DSK [Downstream Key] [Incrustation aval]	Combinaison d'incrustation effectuée à la fin de l'effet de fondu. L'incrustation est toujours combinée avec l'image la plus en avant.
DVE [Digital Video Effect] [Effet vidéo numérique]	Motifs de transition accompagnant des effets de réduction de taille ou de glissé.
DVI [Digital Visual Interface]	Norme d'interface vidéo numérique. DVI-I accepte aussi bien les signaux numériques que les signaux analogiques.
Embedded Audio Audio intégré	Paquets de données audio qui sont transférés dans le flux de données de l'interface série vidéo.
Flip Flop system (PGM/PST system) Système flip-flop (Système PGM/PST)	Mode de commande de bus. Les signaux sélectionnés par le bus de programme sont toujours sortis en tant qu'images de programme. Quand une transition est exécutée, les signaux du bus de programme et ceux du bus de préréglage sont intervertis.
Flying Key Incrustation volante	Cette fonction fait appel aux effets DVE pour déplacer, agrandir ou réduire des signaux d'incrustation.
Frame Synchronizer Synchroniseur d'image	Fonction servant à synchroniser des signaux d'entrée vidéo non synchronisés.

Annexe (glossaire)

Terme	Explication
Freeze **Gel d'image**	Fonction permettant l'affichage continu de la même image, donnant l'impression que cette image a été "gelée".
FTB [Fade to Black] **[Fondu au noir]**	L'image du fond est fondue en sortie vers un écran noir.
Genlock **Verrouillage de synchronisation**	Fonction de synchronisation des signaux vidéo faisant appel à un signal de synchronisation externe comme signal de référence.
GPI **[General Purpose Interface]**	Signaux d'interface qui contrôlent la transition automatique depuis une source externe.
Hue **Teinte**	Teinte de couleur des signaux vidéo.
IRE	Appareil servant à ajuster les niveaux des signaux vidéo. Le niveau de configuration (niveau du noir) des signaux est exprimé sous la forme 0 IRE, 7.5 IRE, etc.
Key Edge **Bord d'incrustation**	Bordure ou ombre ajoutée aux bords d'une incrustation.
Key Fill **Remplissage d'incrustation**	Signal faisant appel à la combinaison d'incrustations en remplissant la partie découpée par les signaux d'incrustation.
Key Gain **Gain d'incrustation**	Paramètre servant à régler l'amplitude des signaux d'incrustation.
Key Invert **Inversion d'incrustation**	Fonction permettant d'inverser les signaux d'incrustation.
Key Mask **Masque d'incrustation**	Fonction permettant de spécifier la zone d'une combinaison d'incrustation à l'aide de motifs. Si une partie uniquement de la zone des signaux d'incrustation est utilisée, la combinaison d'incrustation est exécutée avec la partie inutile masquée.
Key Source **Source d'incrustation**	Signaux vidéo servant à créer les signaux d'incrustation (découpe).
Linear Key **Incrustation linéaire**	Fonction servant à combiner des incrustations faisant appel à des signaux d'incrustation monochromes avec des contours dégradés.
Lum **[Luminance]**	Partie lumineuse des signaux vidéo.
Luminance Key **Incrustation en luminance**	Fonction qui crée des signaux d'incrustation dont la combinaison est fondée sur des informations de luminance (luminosité) des signaux vidéo.
ME **[Mix Effect]**	Dispositif d'effets vidéo qui combine un certain nombre de signaux vidéo permettant de créer des fondus, des volets, des incrustations et autres signaux vidéo.
Mix **Fondu**	Effet de transition produit en superposant une image sur une autre. On l'appelle également "ondu enchaîné".
Multi View Display **Affichage multi-vues**	Cette fonction combine des matériaux multiples et les affiche sur un écran unique. PGM, PVW et les matériaux d'entrée peuvent être prévisualisés en même temps sur un écran unique.
OSD [On Screen Display] **[Affichage sur écran]**	Fonction permettant d'effectuer des réglages sur des menus qui sont affichés dans la sortie moniteur.
PinP [Picture in Picture] **[Image dans l'image]**	Fonction permettent de combiner une image d'écran secondaire avec l'image de fond.
PVW **[Preview]** **[Prévisionnage]**	Fonction permettant de vérifier à l'avance l'image qui sera sortie après la prochaine transition. L'image sort du système PVW.

Annexe (glossaire)

Terme	Explication
PGM **[Program Bus]** **[Bus de programme]**	Bus qui transporte toujours les signaux de sortie de programme.
PST **[Preset Bus]** **[Bus de préréglage]**	Bus qui transport les signaux de sortie de programme après la prochaine transition du fond.
RS-422	Norme d'interface série. Cette interface permet de contrôler le module de commutation depuis un éditeur ou autre dispositif externe.
Sat **[Saturation]**	Intensité du niveau de chrominance des signaux vidéo.
SDI **[Serial Digital Interface]**	Norme par laquelle des signaux vidéo dans des format SD et HD variés sont transmis sur un câble coaxial unique.
Self Key **Auto-incrustation**	Fonction qui créé des signaux d'incrustation et les combine à partir des signaux de remplissage d'incrustation.
Setup Data **[Données de réglage]**	Mémoire dans laquelle les états du panneau de commande peuvent être sauvegardés et rappelés. Les états des touches ainsi que les bordures, les couleurs et autres informations de réglage peuvent être gardés en mémoire.
Tally **Signalisation**	Signal qui sort les états de sortie de programme vers un dispositif externe. La diode qui indique l'état de sortie de programme sur le panneau de commande est également appelée Tally.
Transition	Fonction qui fait passer d'une image à une autre. Des effets, tels volets et fondus, peuvent être appliqués pendant la commutation.
Tri-level Sync	Signal de synchronisation utilisé pour les formats HD.
Trimming **Rognage**	Fonction servant à éliminer les parties inutiles en haut, en bas, à gauche et/ou à droite des images qui sont combinées à l'aide de la fonction PinP.
Up Converter **Convertisseur vers le haut**	Fonction qui consiste à prendre des matériaux au format SD et à les convertir au format HD, avec une résolution plus élevée.
Video Memory **Mémoire vidéo**	Mémoire dans laquelle les images (images fixes et images en mouvement) avec des signaux d'incrustation peuvent être mémorisées.
Wipe **Volet**	Effet vidéo qui consiste à remplacer une image progressivement par une autre tandis que la limite entre les deux se déplace selon un motif sélectionné à l'avance.

Index

Index

Index

T

V

X

Memo

Panasonic Corporation
Web Site: http://panasonic.net

© Panasonic Corporation 2011